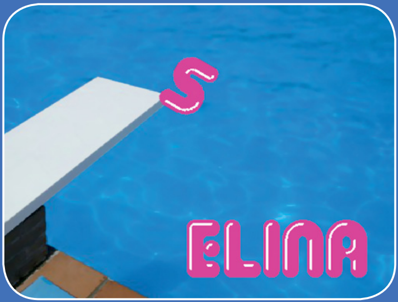
Cartões
Anime um Nome









Anime as letras do seu nome, suas iniciais ou palavra favorita.

Cartões Anime um Nome

Use estes cartões na ordem que preferir:

- Mude a cor ao clicar
- Gire
- Reproduza um som
- Faça uma letra dançar
- Altere o tamanho
- Pressione uma tecla
- Deslize

Mude a cor ao clicar

Faça uma letra mudar de cor quando você clicar nela.







Mude a cor ao clicar

scratch.mit.edu

PREPARE-SE



Escolha uma letra na Biblioteca de Atores.





Escolha um cenário.





Para ver apenas as letras, clique na categoria Letras na parte superior da Biblioteca de Atores.

ADICIONE ESTE CÓDIGO



Experimente números diferentes.

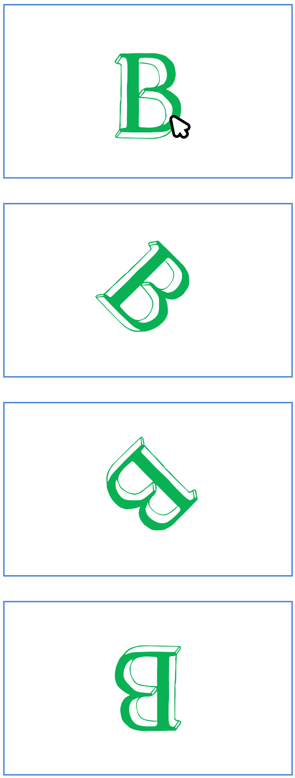
TESTE

Clique na sua letra.



Gire

Faça uma letra girar quando você clicar nela.



Gire

scratch.mit.edu



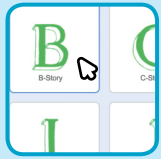
PREPARE-SE



Vá para a Biblioteca de Atores.

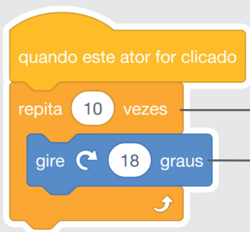


Clique na categoria Letras



Escolha uma letra.

ADICIONE ESTE CÓDIGO



Experimente números diferentes.

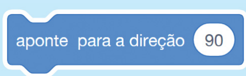
TESTE

Clique na sua letra.



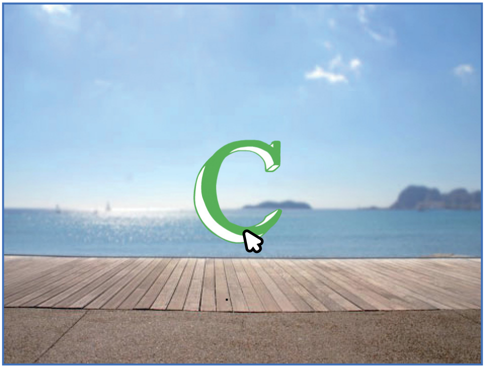
DICA

Clique neste bloco para redefinir a direção do ator.



Reproduza um som

Clique na letra para reproduzir um som.





Reproduza um som

scratch.mit.edu

PREPARE-SE

Vá para a Biblioteca de Atores.

Letras

Clique na categoria Letras



Escolha uma letra.

Escolha um cenário.



Sons

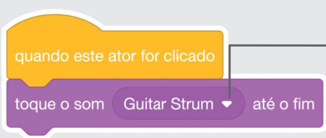
Clique na guia Sons.

Escolha um som.

ADICIONE ESTE CÓDIGO

Código

Clique na guia Código.



Escolha um som no menu.

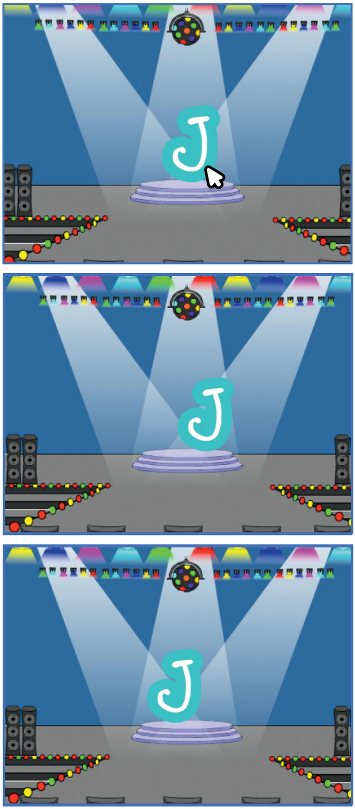
TESTE

Clique na sua letra.



Faça uma letra dançar

Faça uma letra se mover conforme o ritmo.



Faça uma letra dançar

scratch.mit.edu

PREPARE-SE

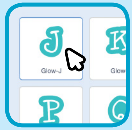


Escolha um cenário.



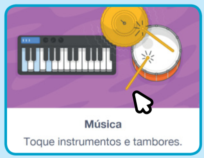


Escolha uma letra na Biblioteca de Atores.



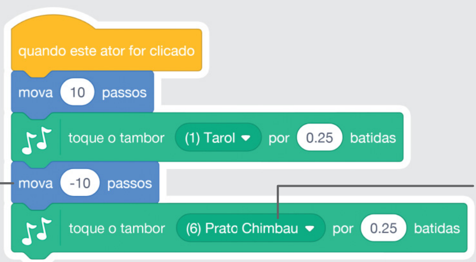


Clique em Adicionar uma Extensão (no canto inferior esquerdo).



Em seguida, clique em **Música** para adicionar blocos de música.

ADICIONE ESTE CÓDIGO



Use o sinal de menos para o ator se mover para trás.

Você pode escolher outro som no menu.

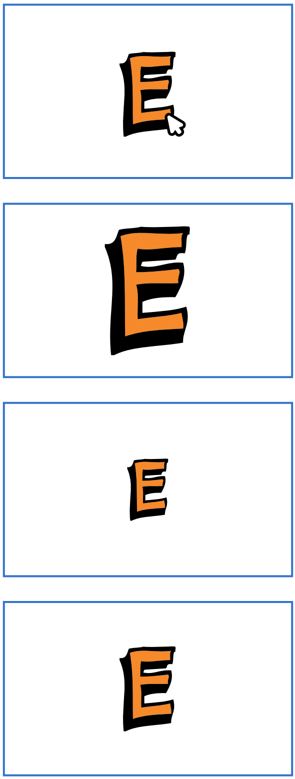
TESTE

Clique na sua letra.



Altere o tamanho

Faça uma letra aumentar de tamanho
e depois diminuir.



Altere o tamanho

scratch.mit.edu

PREPARE-SE



Vá para a Biblioteca de Atores.

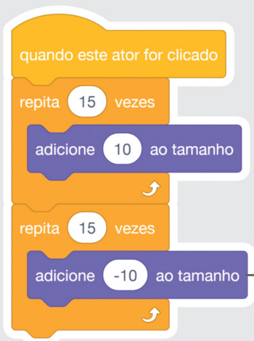


Clique na categoria Letras



Escolha uma letra.

ADICIONE ESTE CÓDIGO



Use o sinal de menos para diminuir o tamanho.

TESTE

Clique na sua letra.



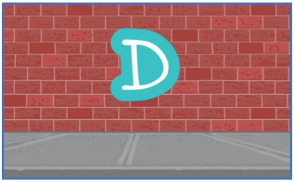
DICA

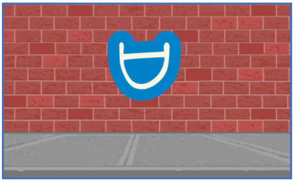
Clique neste bloco para redefinir o tamanho.

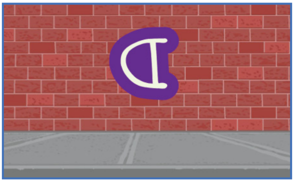


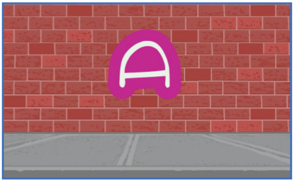
Pressione uma tecla

Pressione uma tecla para a letra mudar.









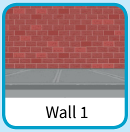
Pressione uma tecla

scratch.mit.edu

PREPARE-SE



Escolha um cenário.





Escolha uma letra na Biblioteca de Atores.



ADICIONE ESTE CÓDIGO



Experimente números diferentes.

TESTE



Pressione a tecla **espaço**.

DICA



Você pode escolher outra tecla no menu. Depois, pressione essa tecla!

Deslize

Faça uma letra deslizar suavemente
de um lugar para outro.



Deslize

scratch.mit.edu

PREPARE-SE



Escolha um cenário.





Escolha uma letra na Biblioteca de Atores.



ADICIONE ESTE CÓDIGO

```
quando este ator for clicado
deslize por (1) segs. até x: (10) y: (100)
deslize por (1) segs. até x: (40) y: (-130)
deslize por (1) segs. até x: (10) y: (100)
```

Experimente números diferentes.

TESTE

Clique na sua letra para começar.



DICA



Quando você movimenta um ator, sua posição **x** e **y** é alterada.

x é a posição da esquerda para a direita.
y é a posição de cima para baixo.

Cartões
Anime um Ator









Use a animação para dar vida a seus atores.

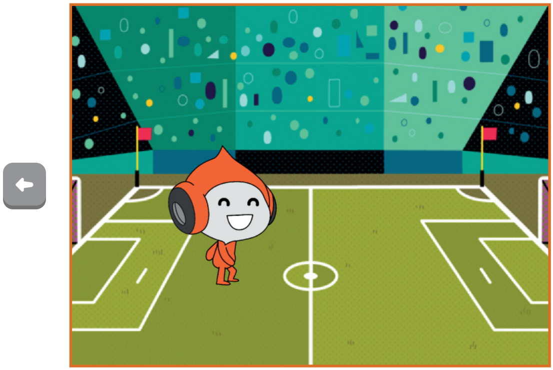
Cartões
Anime um Ator

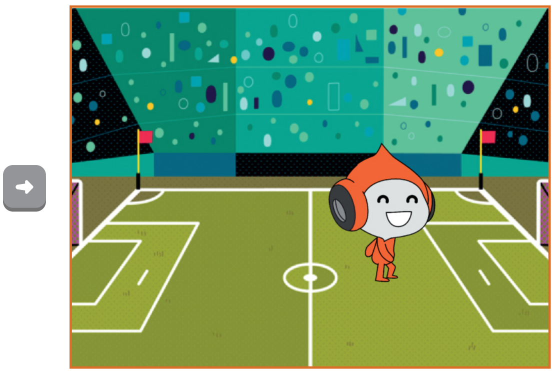
Use estes cartões na ordem que preferir:

- **Movimente o ator com as setas do teclado**
- **Faça um ator pular**
- **Defina uma tecla de ação**
- **Deslize de um ponto a outro**
- **Faça um ator andar**
- **Faça um ator voar**
- **Faça um ator falar**
- **Desenhe uma animação**

Movimente o ator com as setas do teclado

Use as setas do teclado para mover seu ator pelo palco.





Movimente o ator com as setas do teclado

scratch.mit.edu

PREPARE-SE



Escolha um cenário.





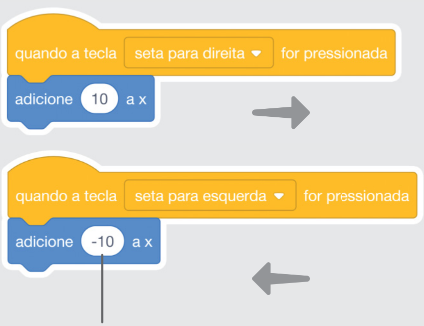
Escolha um ator.



ADICIONE ESTE CÓDIGO

Altere o valor de x

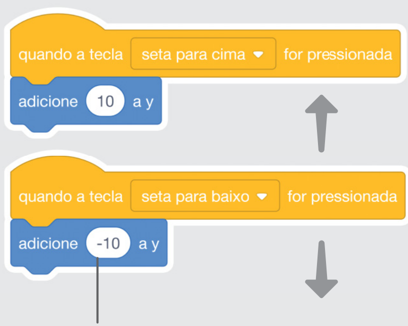
Mova seu ator *de um lado para outro*.



Use o sinal de menos para o ator se mover para a *esquerda*.

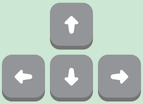
Altere o valor de y

Mova seu ator *para cima e para baixo*.



Use o sinal de menos para o ator se mover para *baixo*.

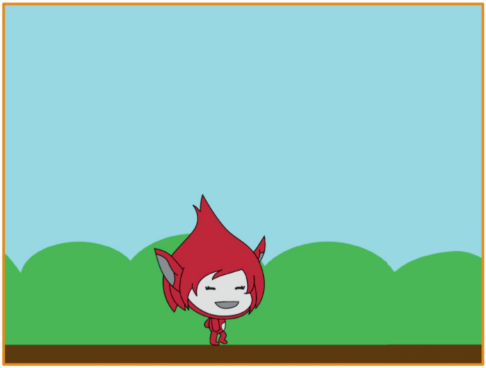
TESTE



Pressione as setas do teclado para fazer seu ator se mover.

Faça um ator pular

Pressione uma tecla para pular
para cima e para baixo.





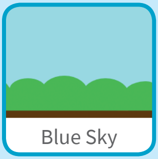
Faça um ator pular

scratch.mit.edu

PREPARE-SE



Escolha um cenário.



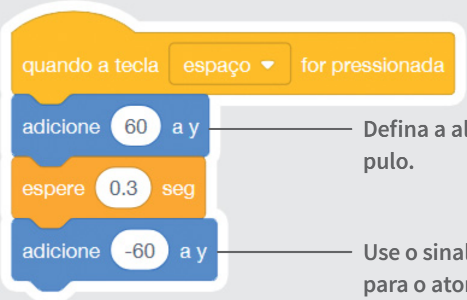


Escolha um ator.



ADICIONE ESTE CÓDIGO





Defina a altura do pulo.

Use o sinal de menos para o ator voltar para baixo.

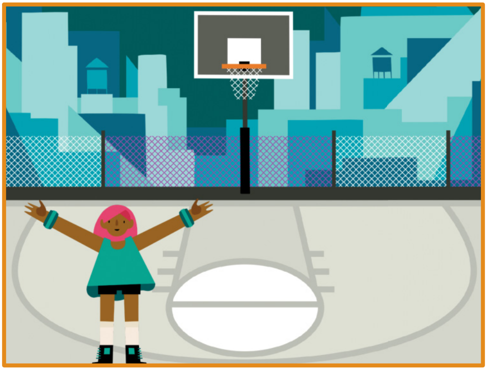
TESTE

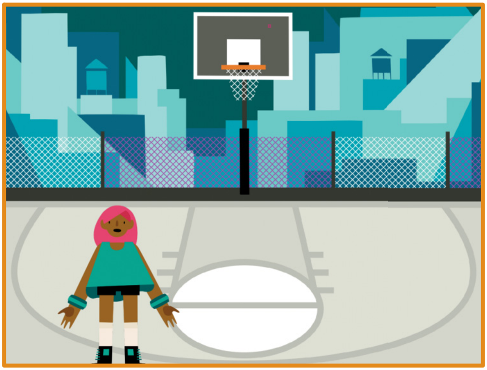


Pressione a tecla **espaço** em seu teclado.

Defina uma tecla de ação

Faça seu ator se mover quando você pressionar uma tecla.





Defina uma tecla de ação

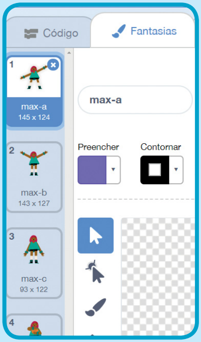
scratch.mit.edu

PREPARE-SE



Escolha um ator com várias fantasias, como Max.







Clique na guia Fantasias para ver as outras fantasias do seu ator.

(Alguns atores têm apenas uma fantasia).

ADICIONE ESTE CÓDIGO



Clique na guia Código.





Escolha uma fantasia.

Escolha uma fantasia diferente.

TESTE



Pressione a tecla **espaço** em seu teclado.

Deslize de um ponto a outro

Faça um ator deslizar de um ponto a outro







Deslize de um ponto a outro

scratch.mit.edu

PREPARE-SE

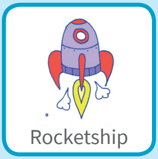


Escolha um cenário.

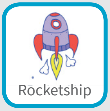


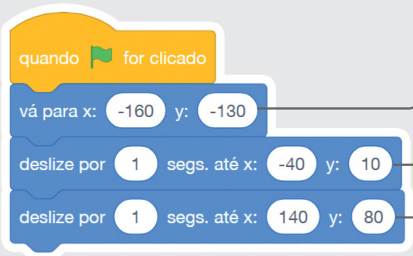


Escolha um ator.



ADICIONE ESTE CÓDIGO





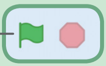
Defina a posição inicial.

Insira outro ponto para onde vai deslizar.

Defina o ponto final.

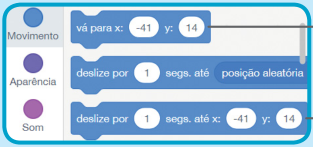
TESTE

Clique na bandeira verde para iniciar.



DICA





Quando você arrasta um ator, as posições **x** e **y** são atualizadas na **paleta de blocos**.

Faça um ator andar

Anime um ator fazendo-o andar ou correr.





Faça um ator andar

scratch.mit.edu

PREPARE-SE



Escolha um cenário.





Escolha um ator para andar ou correr.

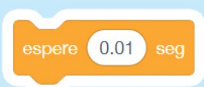


ADICIONE ESTE CÓDIGO





DICA



Caso queira tornar a animação mais lenta, experimente usar um bloco **espere** dentro do bloco **repita**.

TESTE



Clique na bandeira verde para iniciar.

Faça um ator voar

Faça um ator bater as asas enquanto se move pelo cenário.





Faça um ator voar

scratch.mit.edu

PREPARE-SE

Escolha um cenário.



Escolha o papagaio, ou outro ator que voe.



ADICIONE ESTE CÓDIGO

Deslize pela tela

```
quando 🏳 for clicado
vá para x: (-170) y: (120)
deslize por (1) segs. até x: (150) y: (50)
```

Defina a posição inicial.

Defina o ponto final.

Bata as asas

```
quando 🏳 for clicado
repita (5) vezes
    mude para a fantasia [parrot-a ▾]
    espere (0.1) seg
    mude para a fantasia [parrot-b ▾]
    espere (0.1) seg
↻
```

Escolha uma fantasia.

Escolha outra fantasia.

TESTE

Clique na bandeira verde para iniciar.

Faça um ator falar

Anime um ator e faça ele falar!





Faça um ator falar

scratch.mit.edu

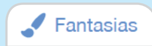
PREPARE-SE



Escolha o Penguin 2







Clique na guia Fantasias para ver as outras fantasias do seu ator.

(Alguns atores têm apenas uma fantasia).

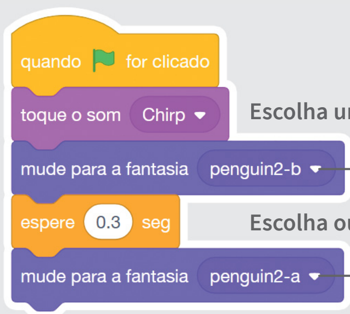
ADICIONE ESTE CÓDIGO



Clique na guia Código.



Digite o que você quer que seu ator diga.



Escolha uma fantasia.

Escolha outra fantasia.

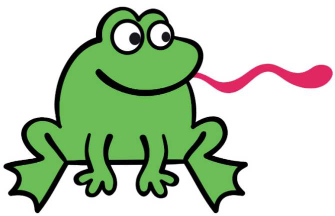
TESTE

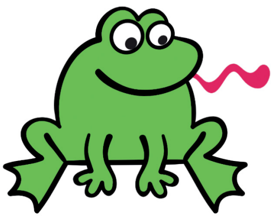
Clique na bandeira verde para iniciar.



Desenhe uma Animação

Edite as fantasias de um ator para criar sua própria animação.





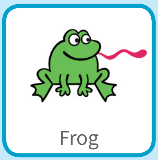
Desenhe uma Animação

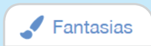
scratch.mit.edu

PREPARE-SE



Escolha um ator.





Vá para a guia Fantasias.



Clique em uma fantasia com o botão direito do mouse para duplicá-la.
(No Mac, use control + clique)

Agora você terá duas fantasias idênticas.

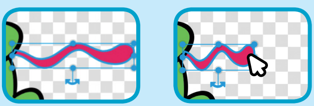


Clique em uma fantasia para selecioná-la para edição.

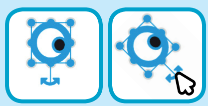
Clique em **Selecionar**.



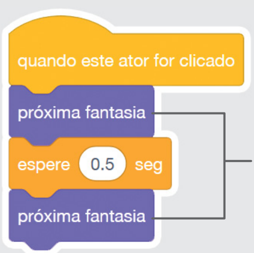
Selecione uma parte da fantasia para encolher ou esticar.



Arraste a âncora para girar o objeto selecionado.

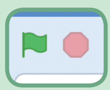


ADICIONE ESTE CÓDIGO



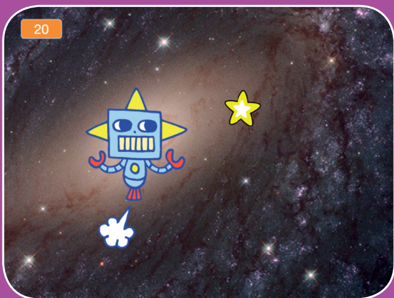
Use o bloco **próxima fantasia** para animar seu ator.

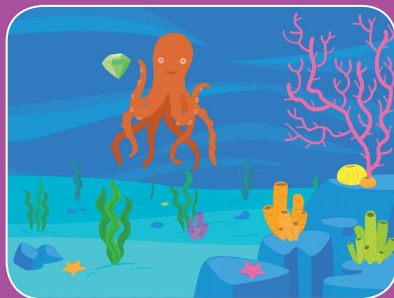
TESTE



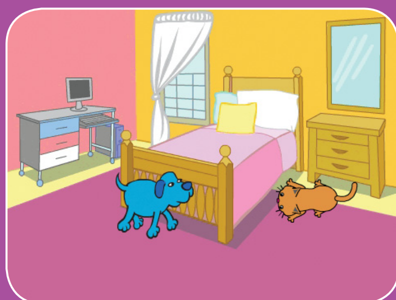
Clique na bandeira verde para iniciar.

Cartões
Jogo de Pega-pega









Faça um jogo no qual você precisa pegar um ator para marcar pontos.

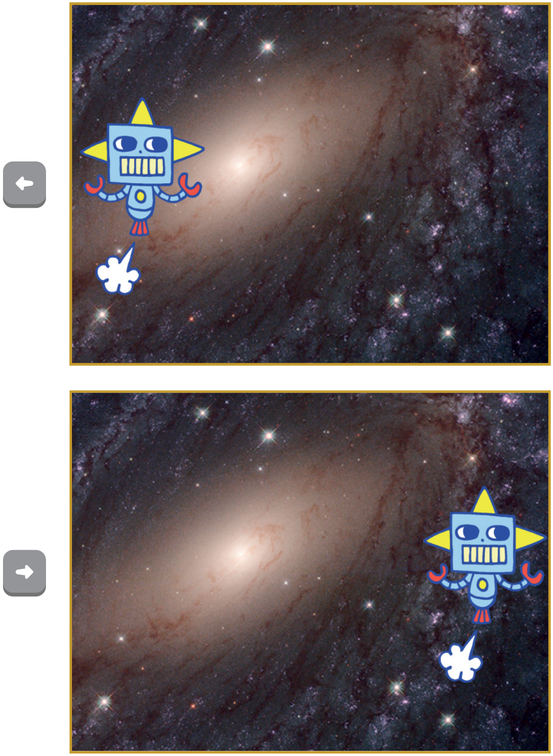
Cartões
Jogo de Pega-pega

Use os cartões na seguinte ordem:

1. Mova para a direita e para a esquerda
2. Mova para cima e para baixo
3. Pegue a estrela
4. Reproduza um som
5. Marque pontos
6. Crie novos níveis
7. Exiba uma mensagem de vitória

Mova para a direita e para a esquerda

Pressione as setas do teclado para mover o ator para a direita e para a esquerda.



Mova para a direita e para a esquerda

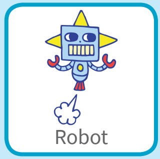
scratch.mit.edu

PREPARE-SE

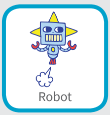
Escolha um cenário.



Escolha um ator.



ADICIONE ESTE CÓDIGO




```
quando a tecla [seta para direita ▼] for pressionada
adicione (10) a x
```

Escolha **seta para direta.**

```
quando a tecla [seta para esquerda ▼] for pressionada
adicione (-10) a x
```

Escolha **seta para esquerda.**

Use o sinal de menos para o ator se mover para a esquerda.

TESTE

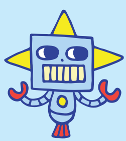
Pressione as setas do teclado.

DICA

x é a posição no palco da esquerda para a direita.

Use um número negativo para mover o ator para a esquerda.

```
adicione (-10) a x
```

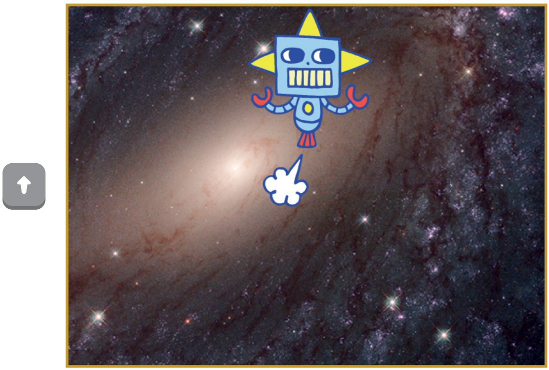


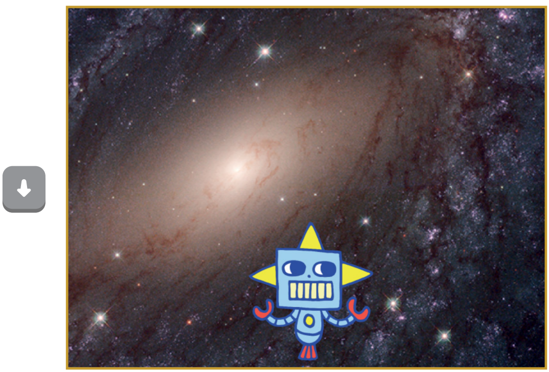
Use um número positivo para mover o ator para a direita.

```
adicione (10) a x
```

Mova para cima e para baixo

Pressione as setas do teclado para mover o ator para cima e para baixo.

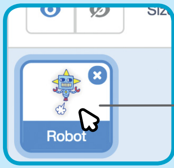




Mova para cima e para baixo

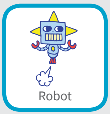
scratch.mit.edu

PREPARE-SE



Clique no ator para selecioná-lo.

ADICIONE ESTE CÓDIGO





Escolha a tecla **seta para cima.**

Use **adicione a y** para mover o ator para cima.



Escolha a tecla **seta para baixo.**

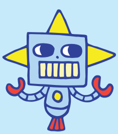
Use o sinal de menos para o ator se mover **para baixo.**

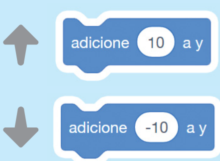
TESTE

Pressione as setas do teclado. 

DICA

y é a posição no palco de cima para baixo.



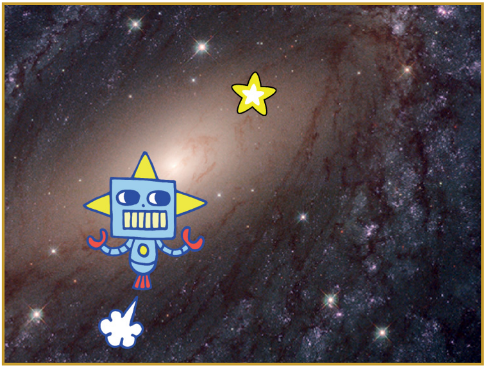


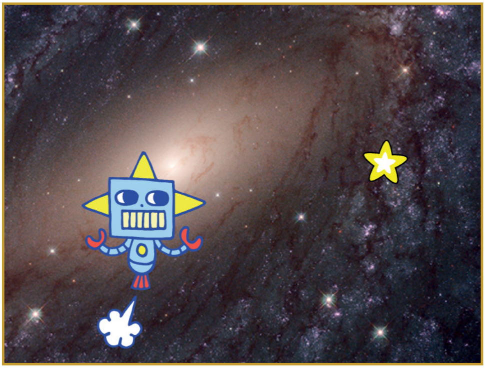
Use um número positivo para mover o ator para cima.

Use um número negativo para mover o ator para baixo.

Pegue a estrela

Escolha um ator para perseguir.





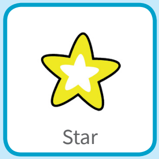
Pegue a estrela

scratch.mit.edu

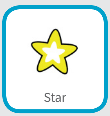
PREPARE-SE

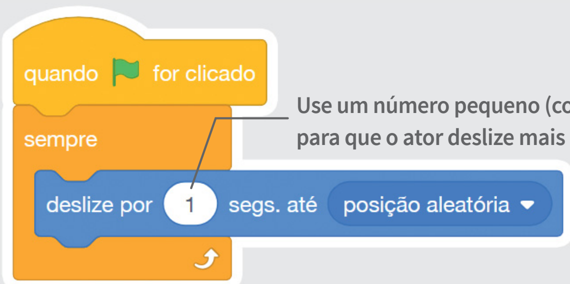


Escolha um ator para perseguir, por exemplo a estrela.



ADICIONE ESTE CÓDIGO





Use um número pequeno (como 0.5) para que o ator deslize mais rápido.

TESTE

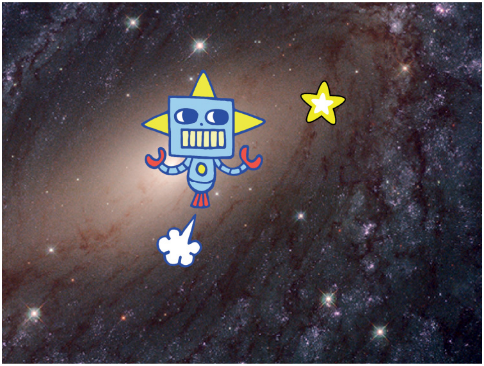
Clique na bandeira verde para iniciar.

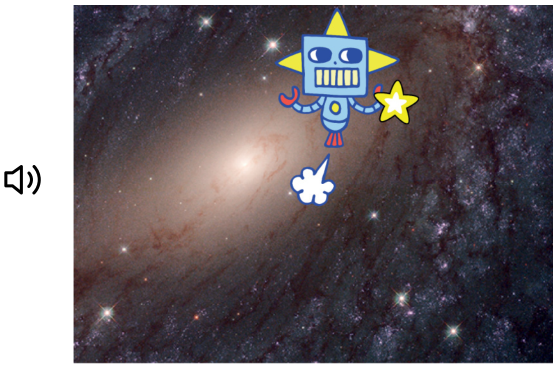


Clique no sinal de pare para parar.

Reproduza um som

Reproduza um som quando
seu ator tocar na estrela.

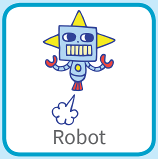




Reproduza um som

scratch.mit.edu

PREPARE-SE



Clique para selecionar o Robô.

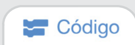


Clique na guia Sons.

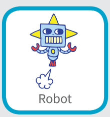


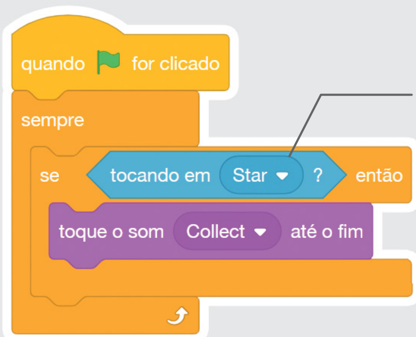
Escolha um som da Biblioteca de Sons, como Collect.

ADICIONE ESTE CÓDIGO

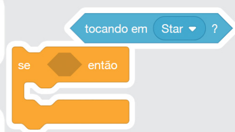


Clique na guia Código.



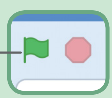


Insira o bloco **tocando** no bloco **se então**.



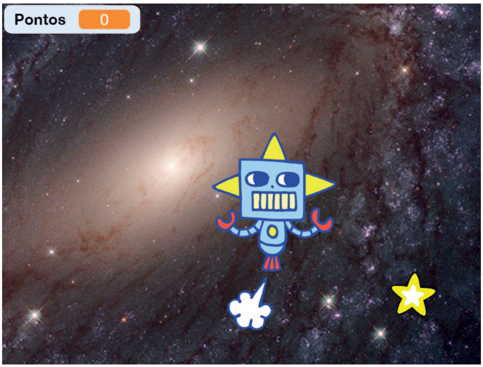
TESTE

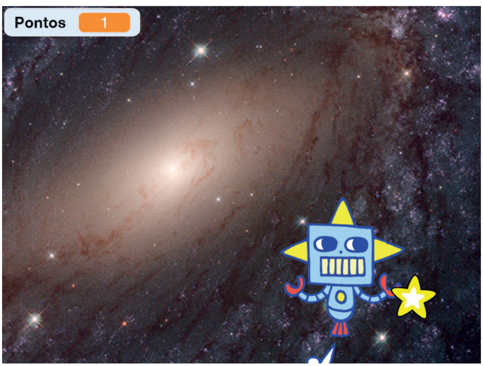
Clique na bandeira verde para iniciar.



Marque pontos

Marque pontos quando tocar na estrela.





Marque pontos

scratch.mit.edu

PREPARE-SE

Escolha **Variáveis.**

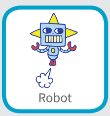
Clique no botão **Criar uma Variável.**



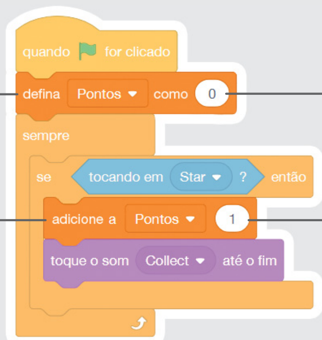


Chame essa variável de **Pontos** e clique em **OK.**

ADICIONE ESTE BLOCO



No menu, selecione **Pontos.**



Use este bloco para reiniciar a pontuação.

Use este bloco para aumentar a pontuação.

DICA



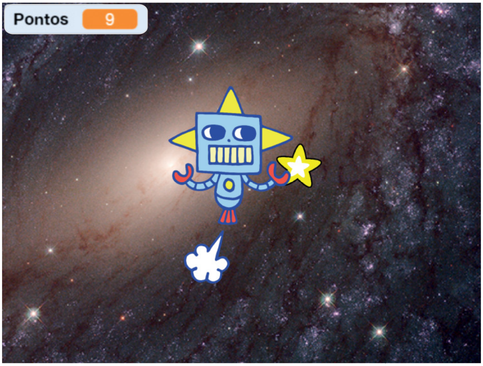
Use o bloco **defina minha variável** para reiniciar a pontuação.

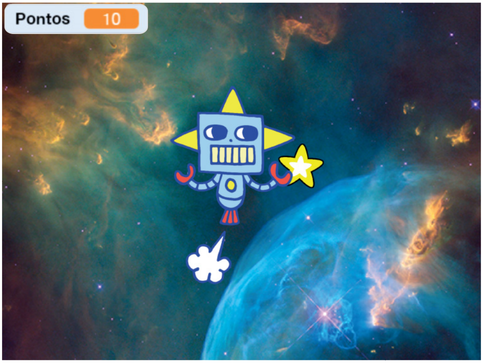


Use o bloco **adicione a minha variável** para aumentar a pontuação.

Crie novos níveis

Passe para o nível seguinte.





Crie novos níveis

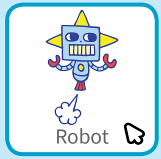
scratch.mit.edu

PREPARE-SE



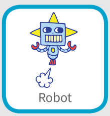
Escolha outro cenário,
como Nebula.





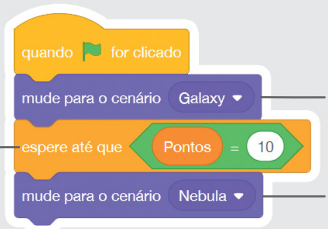
Selecione o Robô.

ADICIONE ESTE CÓDIGO



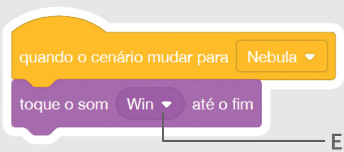


Insira o bloco **Pontos** no bloco de igualdade da categoria Operadores.



Escolha o primeiro cenário.

Escolha o cenário para o qual vai mudar.



Escolha um som.

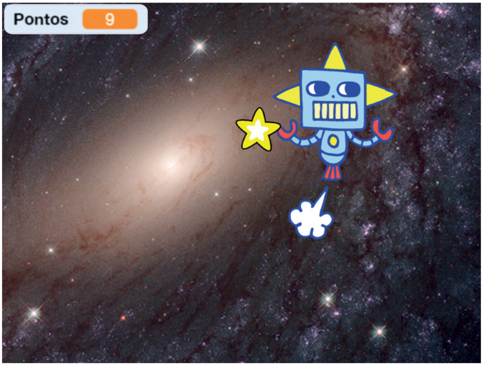
TESTE

Clique na bandeira verde para começar o jogo!



Exiba uma mensagem de vitória

Mostre uma mensagem quando passar para o nível seguinte.

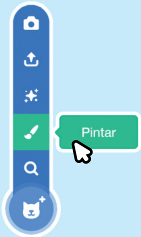




Exiba uma mensagem de vitória

scratch.mit.edu

PREPARE-SE



Clique no pincel para desenhar um novo ator.

Use a ferramenta de texto para escrever uma mensagem, como “Você passou para o próximo nível!”



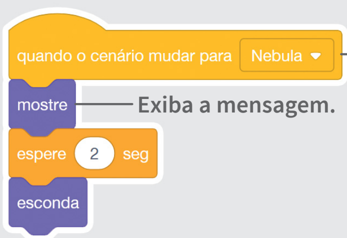
Você pode alterar a cor, o tamanho e o estilo da fonte.

ADICIONE ESTE CÓDIGO





Esconda a mensagem no início.



Escolha o cenário do nível seguinte.

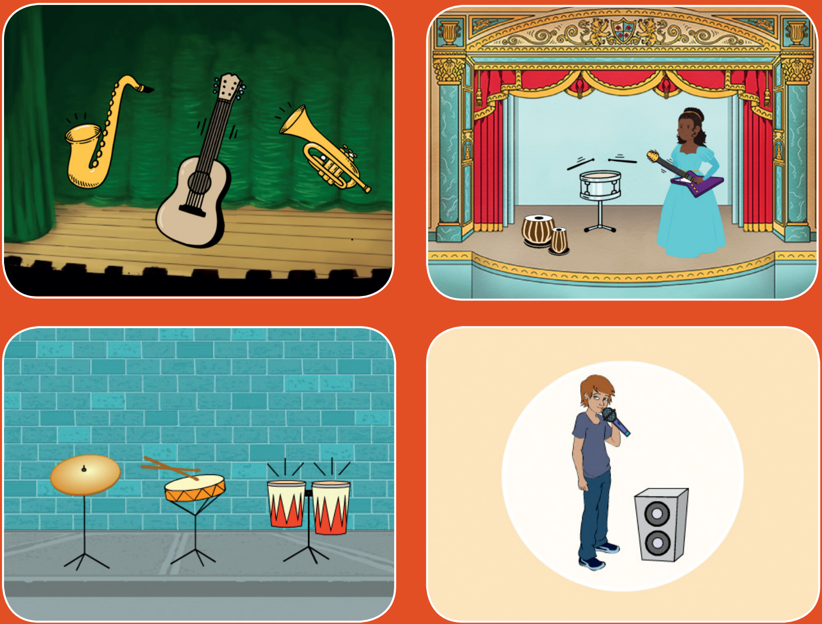
Exiba a mensagem.

TESTE

Clique na bandeira verde para jogar o jogo.



Cartões Faça Música



Escolha instrumentos, coloque sons e pressione as teclas para tocar música.

Cartões Faça Música

Use estes cartões na ordem que preferir:

- Toque o tambor
- Crie um ritmo
- Anime o tambor
- Crie uma melodia
- Toque um acorde
- Toque uma música surpresa
- Faça sons de *beatbox*
- Grave sons
- Toque uma música

Toque o tambor

Pressione uma tecla para fazer o som do tambor.



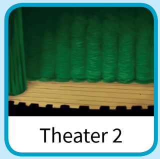
Toque o tambor

scratch.mit.edu

PREPARE-SE

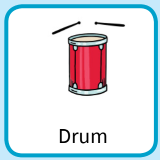


Escolha um cenário.

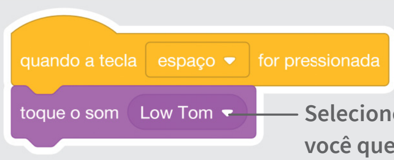




Escolha um tambor.



ADICIONE ESTE CÓDIGO



Selecione o som que você quer no menu.

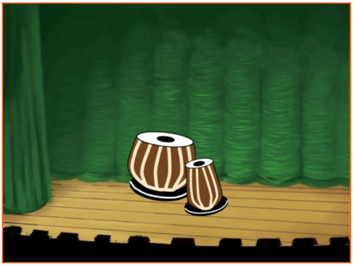
TESTE

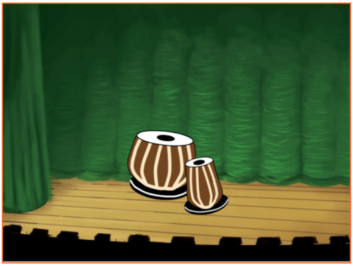


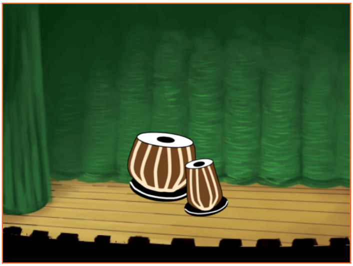
Pressione a tecla **espaço** em seu teclado.

Crie um ritmo

Toque uma sequência de sons
de tambor que se repete.







Crie um ritmo

scratch.mit.edu

PREPARE-SE



Escolha um cenário.





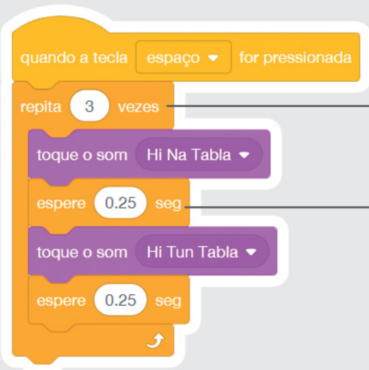
Escolha um tambor na categoria Música.





Para ver apenas atores de música, clique na categoria Música na parte superior da Biblioteca de Atores.

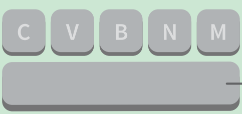
ADICIONE ESTE CÓDIGO



Digite quantas vezes quer repetir.

Experimente números diferentes para alterar o ritmo.

TESTE



Pressione a tecla **espaço** em seu teclado.

Anime o tambor

Mude as fantasias para criar uma animação.



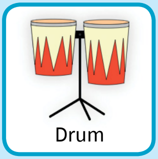


Anime o tambor

scratch.mit.edu

PREPARE-SE





Escolha um tambor.

Fantasias

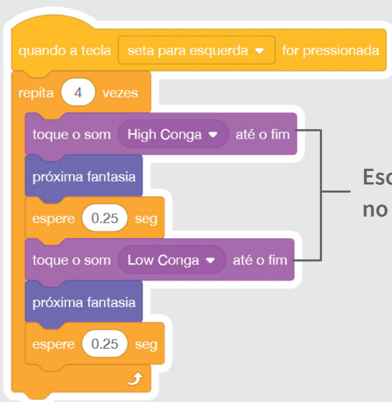
Clique na guia Fantasias para ver as fantasias.

Você pode usar as ferramentas de desenho para alterar as cores.



ADICIONE ESTE CÓDIGO

Código — Clique na guia Código.



Escolha um som no menu.

TESTE

Pressione a tecla da **seta para esquerda**.

Crie uma melodia

Toque uma série de notas.



Crie uma melodia

scratch.mit.edu

PREPARE-SE

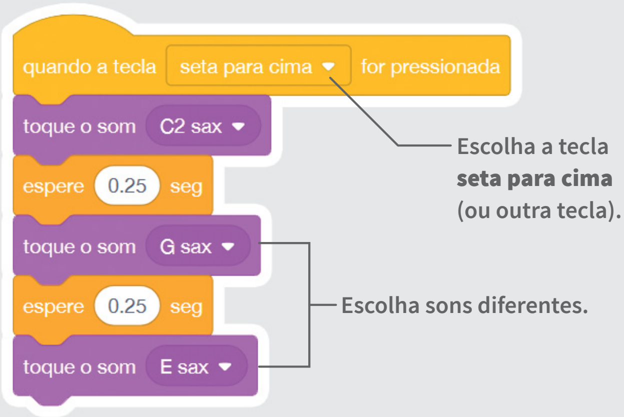
Escolha um cenário.



Escolha o saxofone ou outro instrumento.



ADICIONE ESTE CÓDIGO

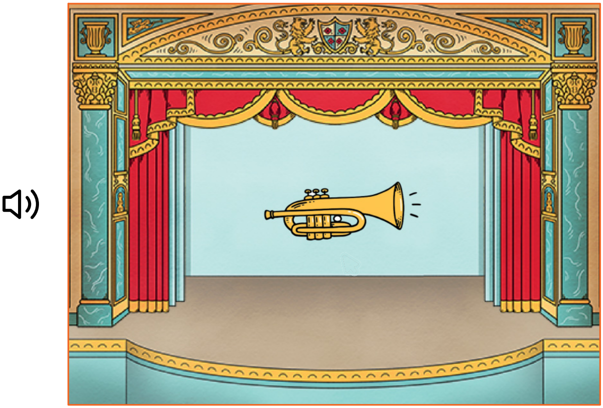


TESTE

Pressione a tecla **seta para cima**.

Toque um acorde

Toque mais de um som por vez para fazer um acorde.



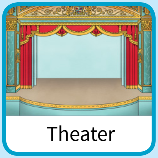
Toque um acorde

scratch.mit.edu

PREPARE-SE



Escolha um cenário.

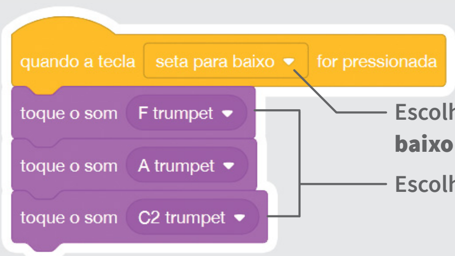




Escolha um instrumento, como o trompete.



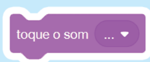
ADICIONE ESTE CÓDIGO

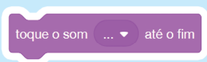


Escolha a tecla **seta para baixo** (ou outra tecla).

Escolha sons diferentes.

TIP

Use o bloco  para fazer os sons tocarem ao mesmo tempo.

Use  para tocar um som após o outro.

TESTE



Pressione a tecla **seta para baixo**.

Toque uma música surpresa

Toque um som aleatório a partir de uma lista de sons.
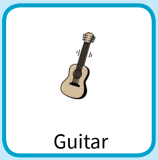






Toque uma música surpresa

scratch.mit.edu

PREPARE-SE

Escolha um instrumento, como o violão.







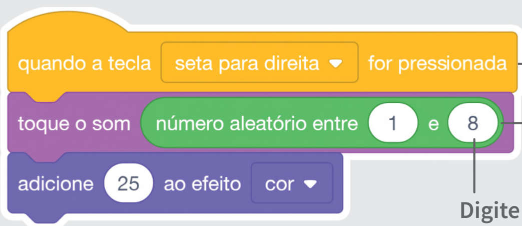
Clique na guia Sons para ver todos os sons do seu instrumento.



ADICIONE ESTE CÓDIGO



Clique na guia Código.



Escolha **seta para direta.**

Insira o bloco de aleatoriedade.

Digite o número de sons no seu instrumento.

TESTE



Pressione a tecla **seta para direta.**

Faça sons de *beatbox*

Toque uma série de sons vocais.



Faça sons de *beatbox*

scratch.mit.edu

PREPARE-SE

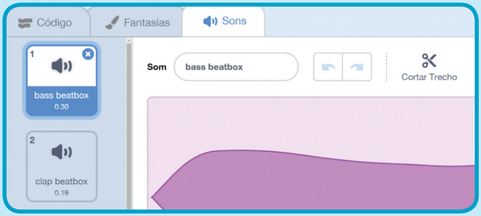


Escolha o microfone.

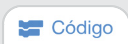




Clique na guia Sons para ver todos os sons de *beatbox*.



ADICIONE ESTE CÓDIGO



Clique na guia Código.



Escolha **b** (ou outra tecla).

Insira o bloco de aleatoriedade.

TESTE



Pressione a tecla **b** para começar.

Grave sons

Crie seus próprios sons e
use-os em seus projetos.



Grave sons

scratch.mit.edu

PREPARE-SE



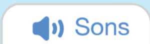
Escolha um cenário.





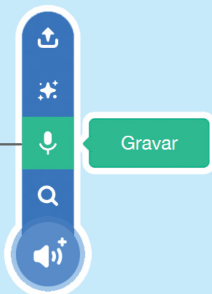
Escolha um ator.





Clique na guia Sons.

Em seguida, escolha a opção **Gravar** no menu.



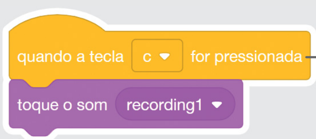


Clique no botão Gravar para gravar um som curto.

ADICIONE ESTE CÓDIGO



Clique na guia Código.



Escolha **c** (ou outra tecla).

TESTE



Pressione a tecla **c** para começar.

Toque uma música

Crie uma música de fundo usando loops de música.



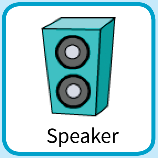
Toque uma música

scratch.mit.edu

PREPARE-SE



Escolha um ator, por exemplo a caixa de som.





Clique na guia Sons.

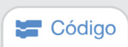


Escolha um som na categoria Loops, como Drum Jam.

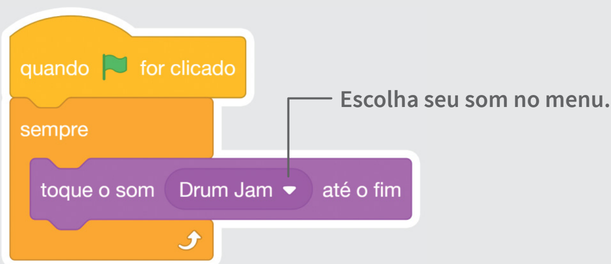


Para ver apenas os loops de música, clique na categoria Loops na parte superior da Biblioteca de Sons.

ADICIONE ESTE CÓDIGO

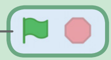


Clique na guia Código.



TESTE

Clique na bandeira verde para iniciar.



Cartões
Crie uma História









Escolha os atores, crie diálogos e dê vida a sua história.

Cartões Crie uma História

Comece pelo primeiro cartão, depois use os outros na ordem que desejar:

- Comece uma história
- Crie um diálogo
- Troque o cenário
- Clique em um ator
- Adicione sua voz
- Deslize para algum lugar
- Entre no palco
- Responda a um ator
- Adicione uma cena

Comece uma história

Monte a cena e faça o ator dizer alguma coisa.



Comece uma história

PREPARE-SE



Escolha um cenário.



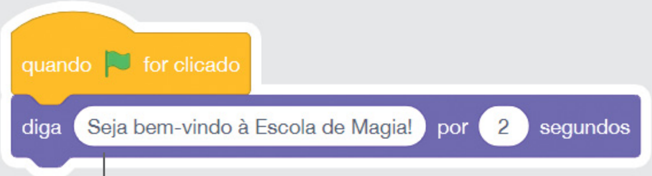


Escolha um ator.



ADICIONE ESTE CÓDIGO

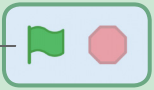




Digite o que você quer que seu ator diga.

TESTE

Clique na bandeira verde para iniciar.



Crie um diálogo

Faça dois atores conversarem.





Crie um diálogo

scratch.mit.edu

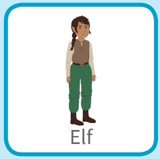


PREPARE-SE



Escolha dois atores, por exemplo a bruxa e o elfo.





ADICIONE ESTE CÓDIGO

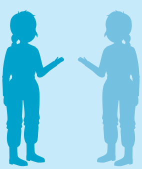


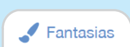




Digite o que você quer que cada um diga.

DICA





Para mudar a direção para onde o ator está virado, clique na guia Fantasias e depois clique em **Espelhar horizontalmente**.



Troque o cenário

Crie uma transição de um cenário para outro.





Troque o cenário

scratch.mit.edu

PREPARE-SE



Escolha um ator.





Escolha dois cenários.





ADICIONE ESTE CÓDIGO



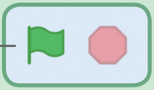


Escolha um cenário para começar.

Escolha o segundo cenário.

TESTE

Clique na bandeira verde para iniciar.



Clique em um ator

Torne sua história interativa.





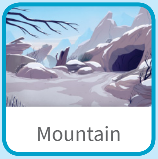
Clique em um ator

scratch.mit.edu

PREPARE-SE



Escolha um cenário.



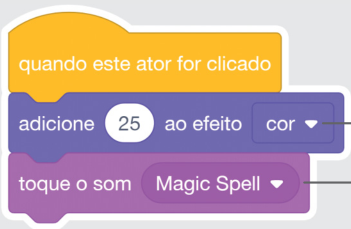


Escolha um ator.



ADICIONE ESTE CÓDIGO





Você pode escolher diversos efeitos.

Selecione um som no menu.

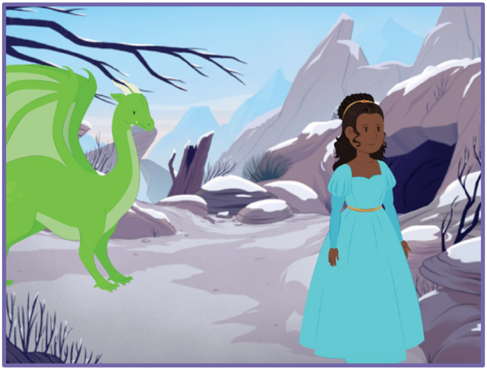
TESTE

Clique no seu ator.



Adicione sua voz

Grave sua própria voz para
fazer um ator falar.





Adicione sua voz

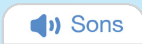
scratch.mit.edu

PREPARE-SE

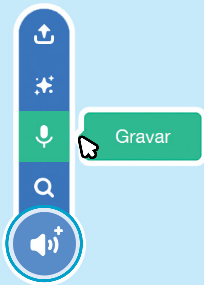


Escolha um ator.





Clique na guia Sons.



Escolha a opção Gravar no menu.

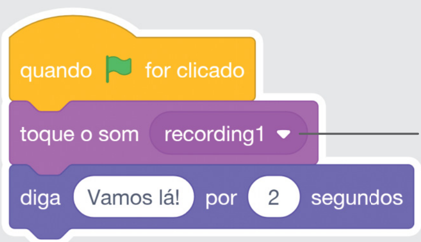
Clique em Gravar.



Quando terminar, clique em Salvar.

ADICIONE ESTE CÓDIGO

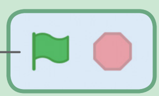




Selecione a sua gravação no menu.

TESTE

Clique na bandeira verde para iniciar.



Deslize para algum lugar

Faça um ator se mover pelo palco.



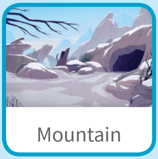


Deslize para algum lugar

scratch.mit.edu

PREPARE-SE

Escolha um cenário.

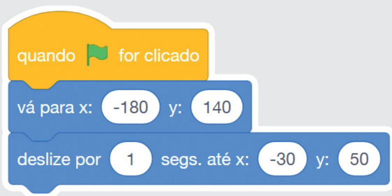


Escolha um ator.



ADICIONE ESTE CÓDIGO





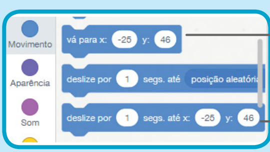
TESTE

Clique na bandeira verde para iniciar.



DICA





Quando você arrasta um ator, as posições **x** e **y** são atualizadas na paleta de blocos.

Entre no palco

Faça um ator entrar em cena.





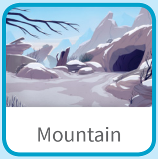
Entre no palco

scratch.mit.edu

PREPARE-SE



Escolha um cenário.



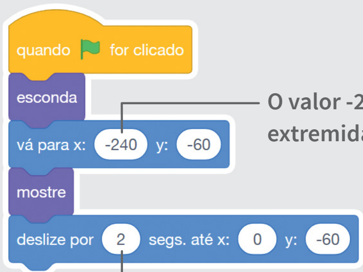


Escolha um ator.



ADICIONE ESTE CÓDIGO



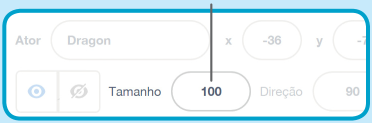


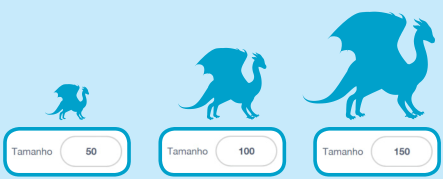
O valor -240 colocará seu ator na extremidade esquerda do palco.

Altere esse valor para deslizar mais rápido ou mais devagar.

DICA

Altere o tamanho do ator inserindo um número maior ou menor.

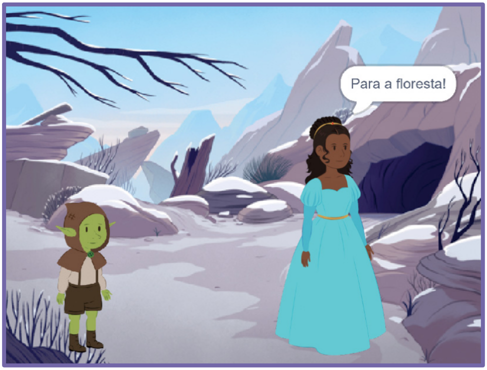




Responda a um ator

Organize um diálogo, de modo que um ator fale após o outro.





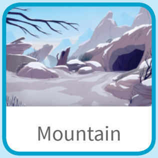
Responda a um ator

scratch.mit.edu

PREPARE-SE



Escolha um cenário.





Escolha dois atores.





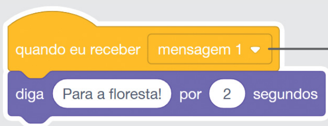
ADICIONE ESTE CÓDIGO





Envie uma mensagem para todos.





Diga a este ator o que fazer quando receber a mensagem.

DICA

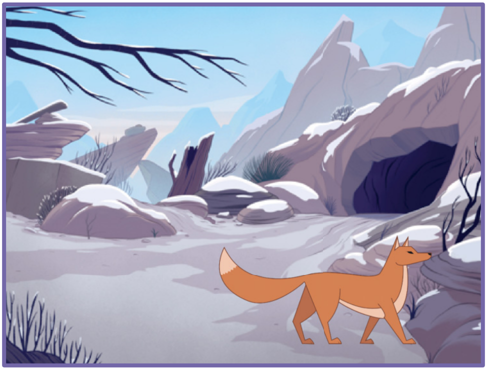


Você pode clicar no menu suspenso para criar uma nova mensagem.

Adicione uma cena

Crie várias cenas, com cenários e atores variados.





Adicione uma cena

scratch.mit.edu

PREPARE-SE



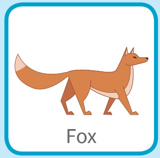
Escolha dois cenários.



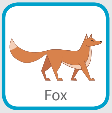
Escolha um ator.

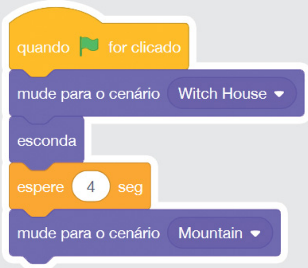


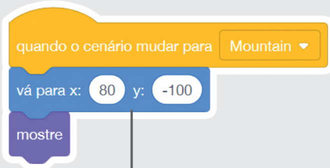




ADICIONE ESTE CÓDIGO



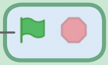




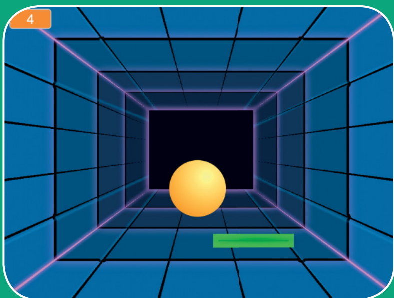
Adicione um bloco **vá para** e posicione seu ator onde quiser.

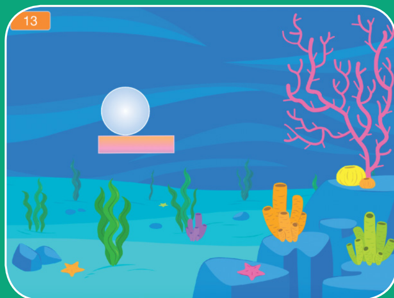
TESTE

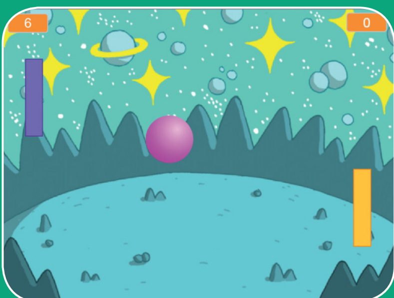
Clique na bandeira verde para iniciar.



Cartões
Jogo Pong









Use sons, pontos e outros efeitos para criar uma versão do jogo Pong.

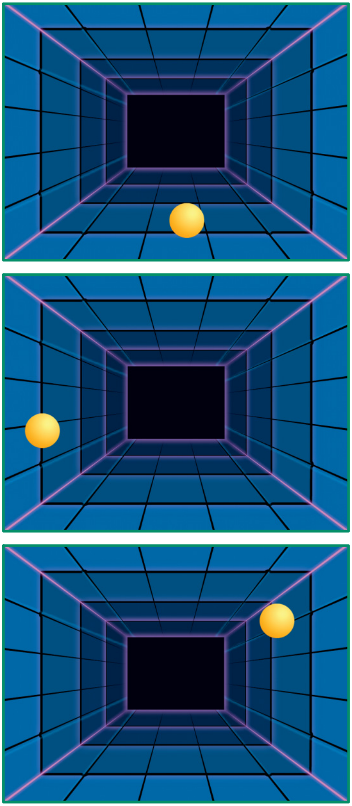
Cartões Jogo Pong

Use os cartões na seguinte ordem:

1. Crie movimento
2. Mova a raquete
3. Faça a bola quicar na raquete
4. Faça o jogo acabar
5. Marque pontos
6. Exiba uma mensagem de vitória

Crie movimento

Faça a bola se mover pelo palco.



SCRATCH

Crie movimento

scratch.mit.edu

PREPARE-SE

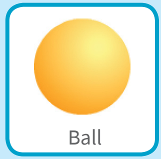


Escolha um cenário.



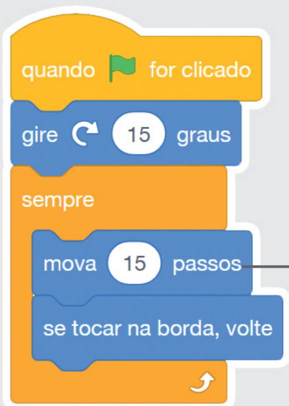


Escolha uma bola.



ADICIONE ESTE CÓDIGO

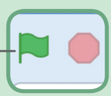




Use um número maior para se mover mais rapidamente.

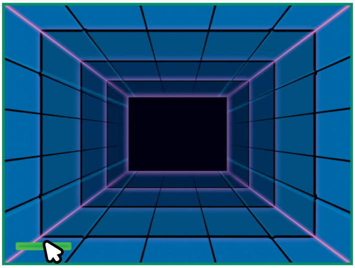
TESTE

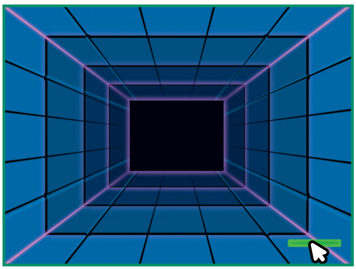
Clique na bandeira verde para iniciar.

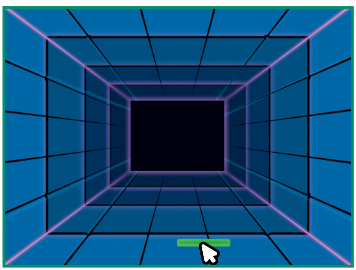


Mova a raquete

Controle a raquete
movendo o mouse.







Mova a raquete

scratch.mit.edu

PREPARE-SE

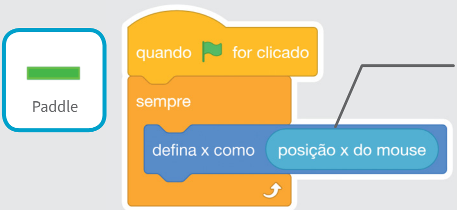


Escolha um ator para bater na bola, como uma raquete.



Em seguida, arraste a raquete para a parte inferior do palco.

ADICIONE ESTE CÓDIGO

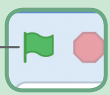


Coloque o bloco **posição x do mouse** no bloco **defina x como**.



TESTE

Clique na bandeira verde para iniciar.

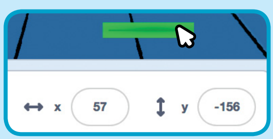


Mova o cursor do mouse para mover a raquete.



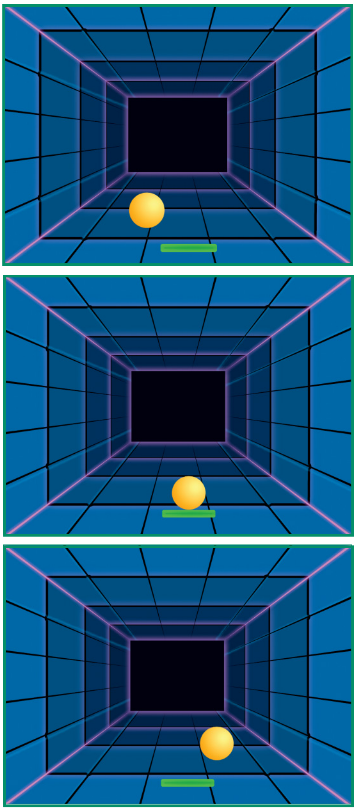
DICA

Observe que a posição **x** da raquete altera conforme você move o cursor pelo palco.



Faça a bola quicar na raquete

Faça a bola quicar na raquete.

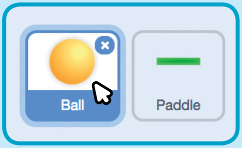


Faça a bola quicar na raquete

scratch.mit.edu

PREPARE-SE

Clique para selecionar a **Bola**.



ADICIONE ESTE CÓDIGO

Use este conjunto de blocos no código da bola.





Escolha a **Raquete** no menu.

Insira o bloco de **aleatoriedade** no bloco **gire**.

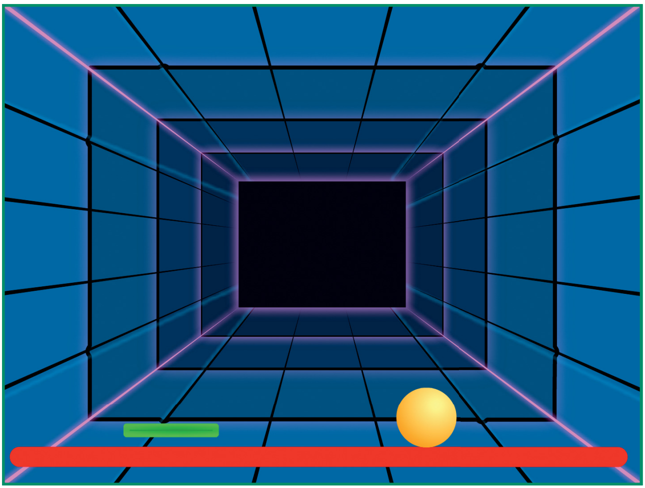
TESTE

Clique na bandeira verde para iniciar.



Faça o jogo acabar

Termine o jogo se a bola tocar na linha vermelha.



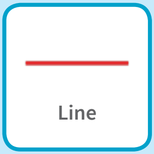
SCRATCH

Faça o jogo acabar

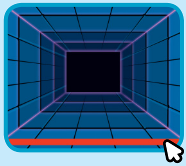
scratch.mit.edu

PREPARE-SE



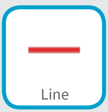


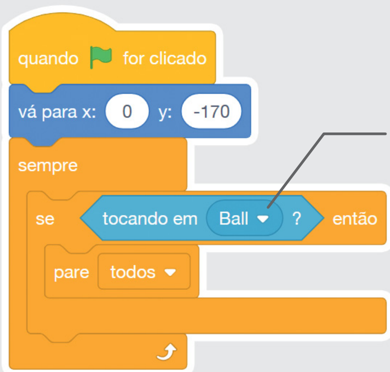
Escolha o ator Line.



Arraste a linha para a parte inferior do palco.

ADICIONE ESTE CÓDIGO

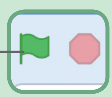




Escolha a **Bola** no menu.

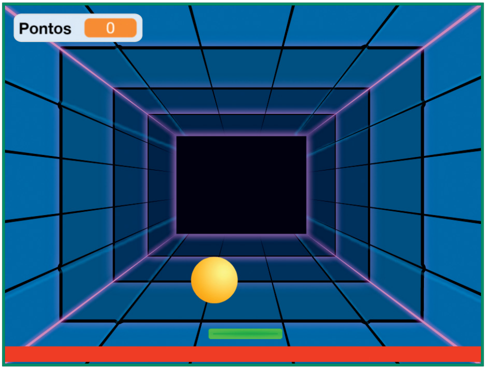
TESTE

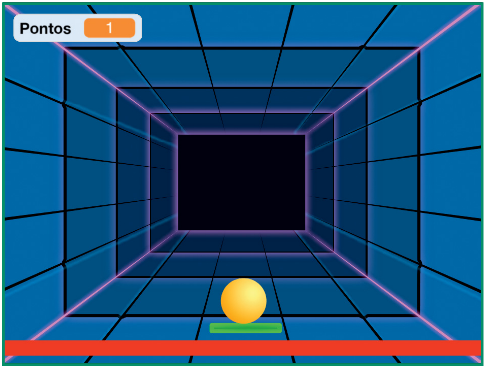
Clique na bandeira verde para iniciar.



Marque pontos

Marque um ponto toda vez que você bater na bola com a raquete.





Marque pontos

scratch.mit.edu

PREPARE-SE

Escolha **Variáveis.**

Clique no botão **Criar uma variável.**

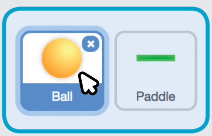


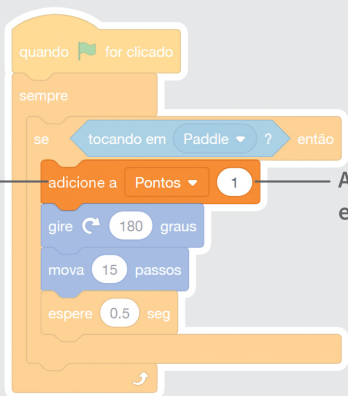


Chame essa variável de **Pontos** e clique em **OK.**

ADICIONE ESTE CÓDIGO

Clique para selecionar a **Bola.**





Adicione este bloco e escolha **Pontos** no menu.

Use o menu suspenso para escolher Pontos.



Use o bloco **defina minha variável** para reiniciar a pontuação ao clicar na bandeira verde.

Exiba uma mensagem de vitória

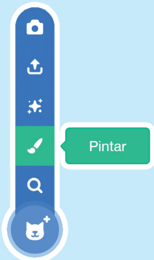
Exiba uma mensagem quando atingir a pontuação necessária para vencer!



Exiba uma mensagem de vitória

scratch.mit.edu

PREPARE-SE



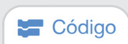
Clique no pincel para desenhar um novo ator.

Use a ferramenta de **texto** para escrever uma mensagem, como “Você ganhou!”



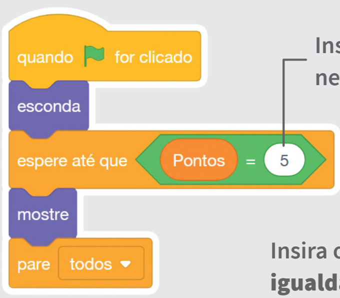
Você pode alterar a cor, o tamanho e o estilo da fonte.

ADICIONE ESTE CÓDIGO



Clique na guia Código.





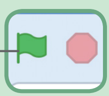
Insira o número de pontos necessários para ganhar o jogo.



Insira o bloco **Pontos** no bloco de **igualdade** da categoria Operadores.

TESTE

Clique na bandeira verde para iniciar.



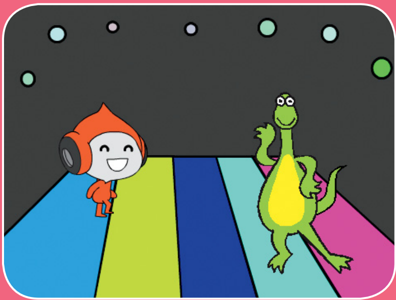
Jogue até atingir a pontuação necessária para vencer!

Cartões
Vamos Dançar!









Faça uma cena de dança animada, com música e passos de dança.

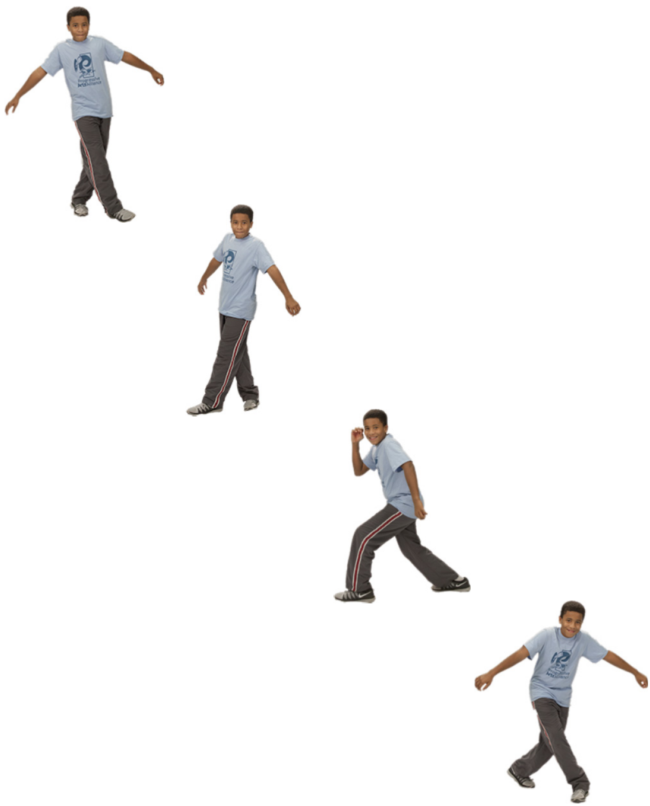
Cartões Vamos Dançar!

Use estes cartões na ordem que preferir:

- **Crie uma sequência de passos**
- **Repita uma série de passos**
- **Coloque música**
- **Faça cada ator dançar na sua vez**
- **Defina a posição inicial**
- **Crie um efeito de sombra**
- **Faça uma dança interativa**
- **Crie efeito de cores**
- **Faça seu ator deixar um rastro**

Crie uma sequência de passos

Faça uma dança animada.



Crie uma sequência de passos

scratch.mit.edu

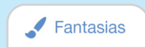
PREPARE-SE



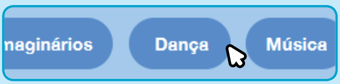
Escolha um ator para dançar.







Clique na guia Fantasias para ver os diferentes passos de dança.



Para ver apenas atores de dança, clique na categoria Dança na parte superior da Biblioteca de Atores.

ADICIONE ESTE CÓDIGO



Clique na guia Código.



Defina quanto tempo esperar entre cada passo da dança.



Escolha passos de dança diferentes.

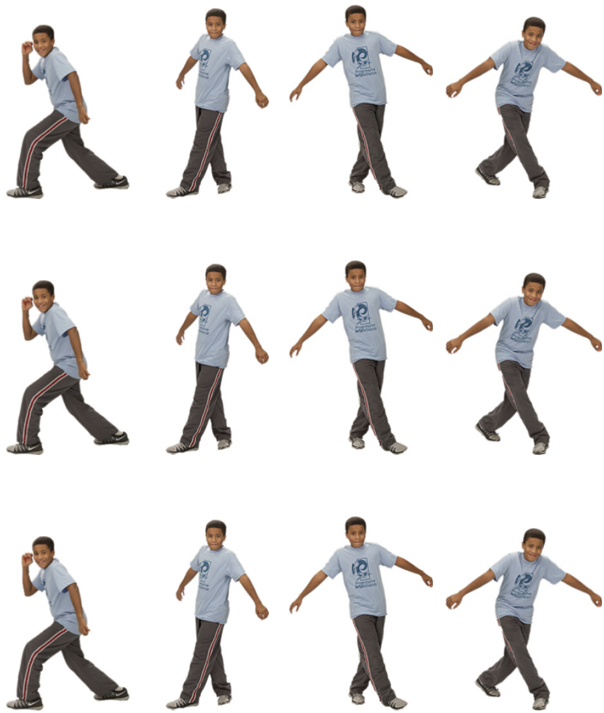
TESTE

Clique na bandeira verde para iniciar.



Repita uma série de passos

Repita uma sequência de passos de dança.



Repita uma série de passos

scratch.mit.edu

PREPARE-SE



Vá para a Biblioteca de Atores.



Clique na categoria Dança.



Escolha um ator para dançar.

ADICIONE ESTE CÓDIGO





Escolha uma posição de dança.

Digite quantas vezes quer repetir a dança.

Use um **laço de repetição** na sua sequência de passos de dança.



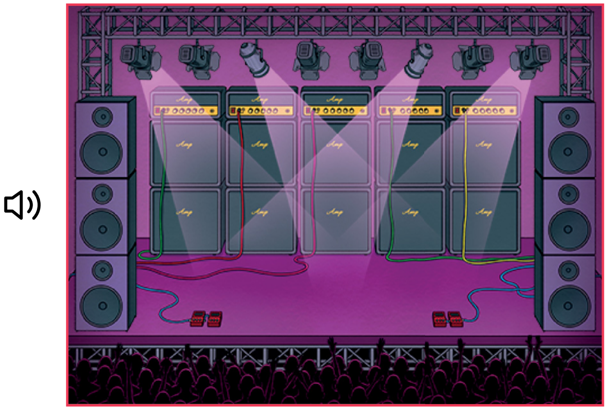
TESTE

Clique na bandeira verde para iniciar.



Coloque música

Reproduza uma música e faça com que ela continue repetindo.



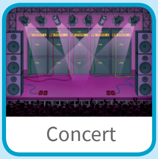
Coloque música

scratch.mit.edu

PREPARE-SE



Escolha um cenário.





Clique na guia Sons.

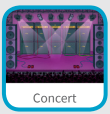


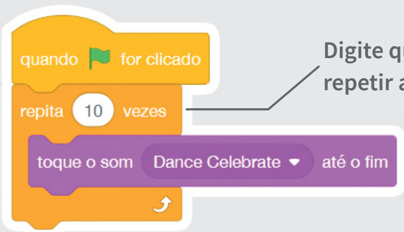
Escolha uma música na categoria **Loops**.

ADICIONE ESTE CÓDIGO



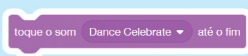
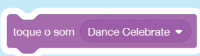
Clique na guia Código.





Digite quantas vezes quer repetir a música.

DICA

Confirme se você está usando  (em vez de ), caso contrário a música será interrompida.

Faça cada ator dançar na sua vez

Coordene os dançarinos para que um comece depois do outro.



Faça cada ator dançar na sua vez

scratch.mit.edu



PREPARE-SE

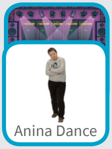


Escolha dois atores para dançar na categoria Dança.





ADICIONE ESTE CÓDIGO




```
quando [bandeira] for clicado
mude para a fantasia (anina top L step ▾)
espere (0.3) seg
mude para a fantasia (anina top R step ▾)
espere (0.3) seg
mude para a fantasia (anina stance ▾)
transmita (mensagem 1 ▾)
```

Envie uma mensagem para todos.

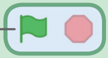



```
quando eu receber (message1 ▾)
diga (É a minha vez de dançar!) por (1) segundos
repita (4) vezes
    próxima fantasia
    espere (0.3) seg
```

Diga a este ator o que fazer quando receber a mensagem.

TESTE

Clique na bandeira verde para iniciar.



Defina a posição inicial

Diga onde seus atores devem começar.



Defina a posição inicial

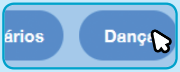
scratch.mit.edu



PREPARE-SE



Vá para a Biblioteca de Atores.



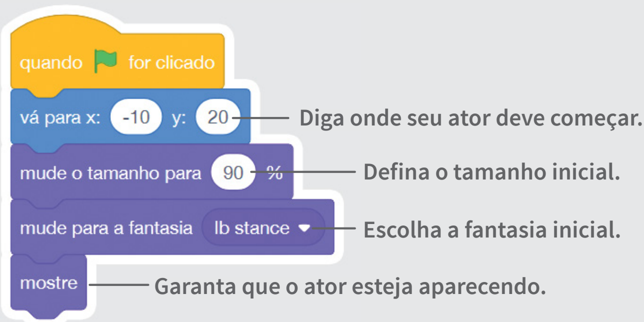
Clique na categoria Dança.



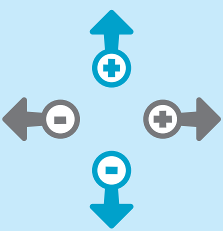
Escolha um ator para dançar.

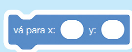
ADICIONE ESTE CÓDIGO





DICA



Use  para definir a posição do ator no palco.

x é a posição no palco da esquerda para a direita.

y é a posição no palco de cima para baixo.

Crie um efeito de sombra

Crie uma sombra que dança junto com o ator.



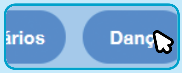
Crie um efeito de sombra

scratch.mit.edu

PREPARE-SE



Vá para a Biblioteca de Atores.



Clique na categoria Dança.



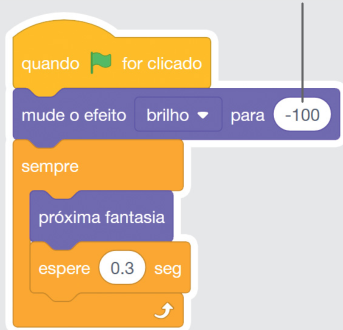
Escolha um ator para dançar.

ADICIONE ESTE CÓDIGO

No menu, escolha a opção **brilho**.

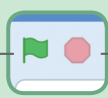


Defina o valor de brilho como **-100** para tornar o ator completamente preto.



TESTE

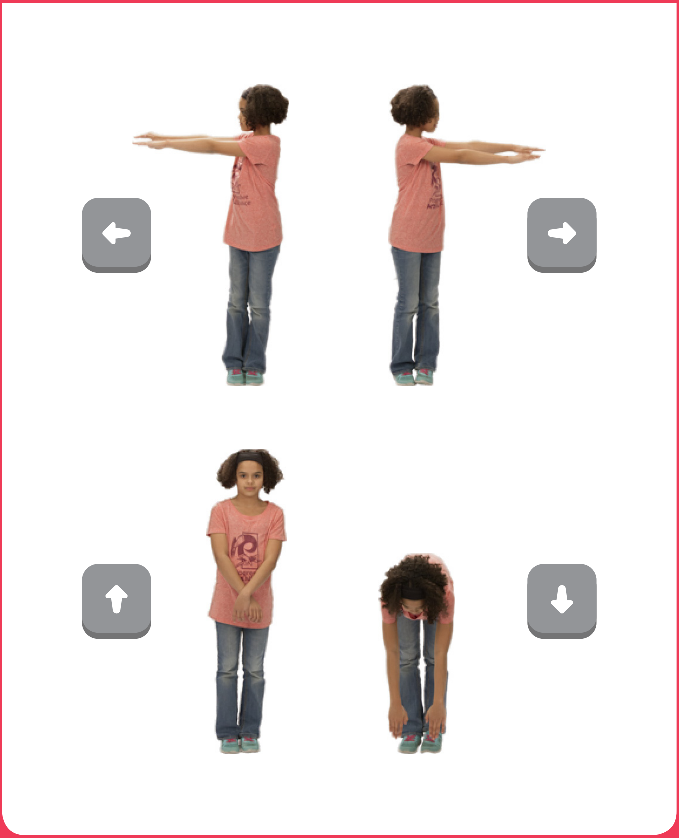
Clique na bandeira verde para iniciar.



Clique no sinal de pare para parar.

Faça uma dança interativa

Pressione as setas do teclado para alterar os passos de dança.



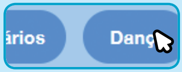
Faça uma dança interativa

scratch.mit.edu

PREPARE-SE



Vá para a Biblioteca de Atores.



Clique na categoria Dança.

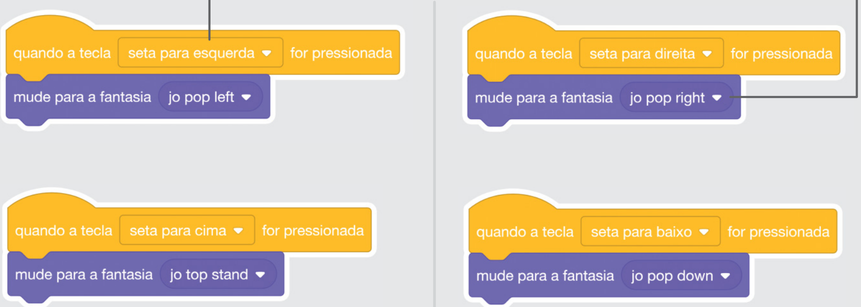


Escolha um ator para dançar

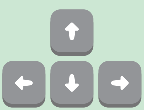
ADICIONE ESTE CÓDIGO

Escolha uma tecla diferente para cada passo de dança.

Escolha um passo de dança no menu.



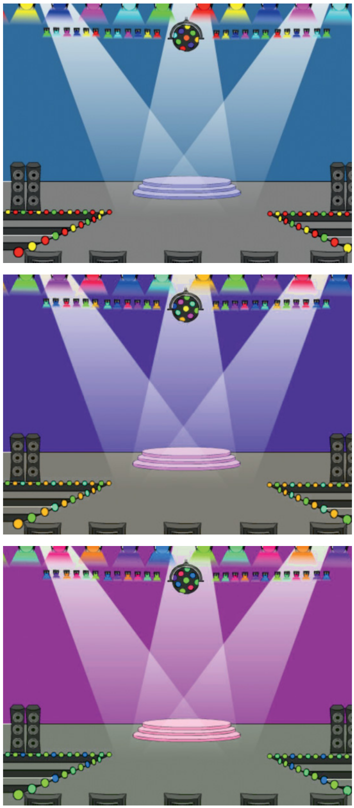
TESTE



Pressione as **setas do teclado**.

Crie efeito de cores

Faça o cenário mudar de cor.



Crie efeito de cores

scratch.mit.edu



PREPARE-SE



Escolha um cenário.



ADICIONE ESTE CÓDIGO



Clique na guia Código.




```
quando 🏳 for clicado
sempre
    adicione (25) ao efeito [cor ▾]
    espere (0.3) seg
```

Experimente números diferentes.

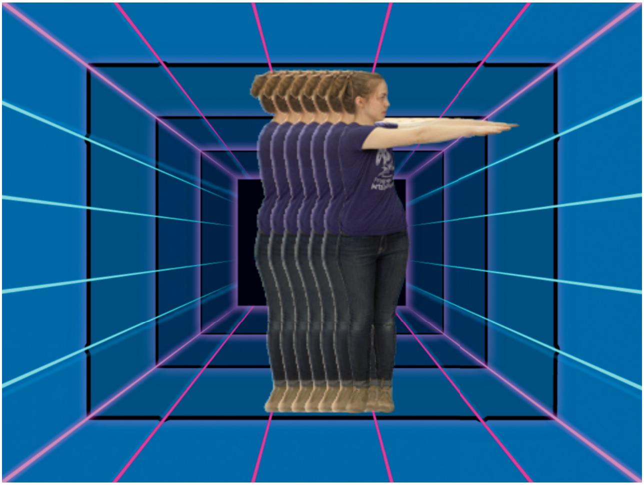
TESTE

Clique na bandeira verde para iniciar.



Faça seu ator deixar um rastro

Faça seu ator deixar um rastro conforme ele se move.



Faça seu ator deixar um rastro

scratch.mit.edu

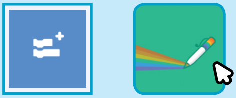


PREPARE-SE



Escolha um ator para dançar na categoria Dança.

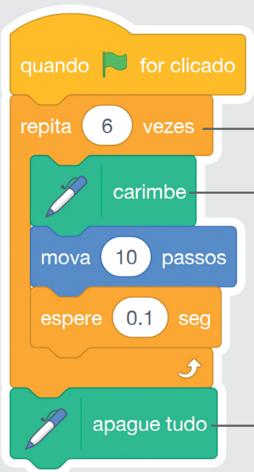




Clique em Adicionar uma Extensão, e depois clique em **Caneta** para adicionar os blocos.

ADICIONE ESTE CÓDIGO





Digite o número de repetições.

Carimbe a imagem do ator no palco.

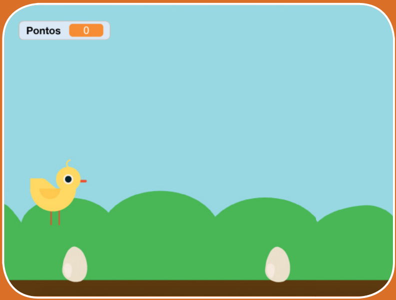
Limpe todos os rastros.

TESTE

Clique na bandeira verde para iniciar.



Cartões
Jogo de Pular









Faça um ator pular para desviar de obstáculos que se movem.

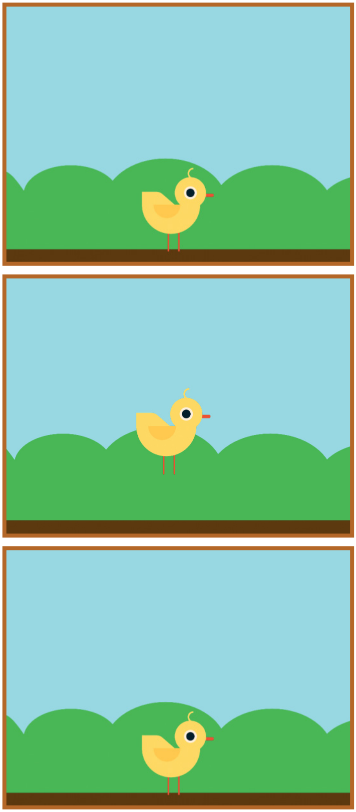
Cartões Jogo de Pular

Use os cartões na seguinte ordem:

1. Pule
2. Vá para o começo
3. Crie obstáculos que se movem
4. Adicione som
5. Pare o jogo
6. Adicione mais obstáculos
7. Marque pontos

Pule

Faça um ator pular.



Pule

scratch.mit.edu

PREPARE-SE

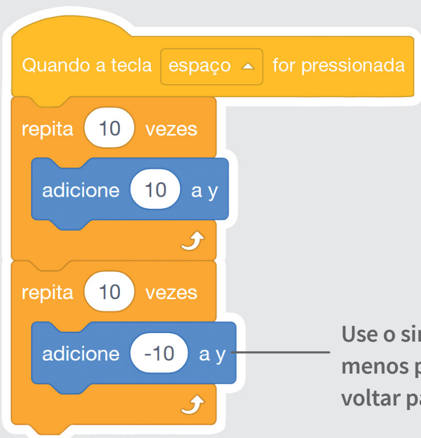


Escolha um ator, por exemplo o pintinho.



ADICIONE ESTE CÓDIGO





Use o sinal de menos para o ator voltar para baixo.

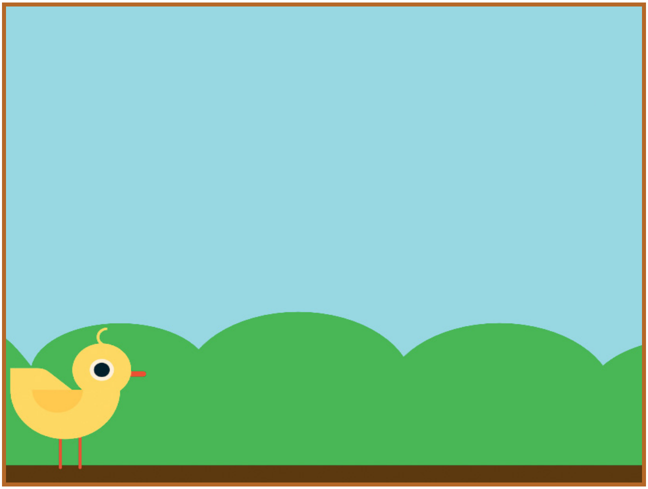
TESTE



Pressione a tecla **espaço** em seu teclado.

Vá para o começo

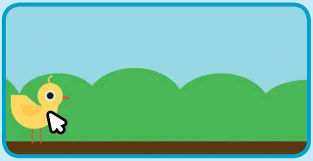
Determine a posição inicial do ator.



Vá para o começo

scratch.mit.edu

PREPARE-SE



Arraste seu ator até o local desejado.

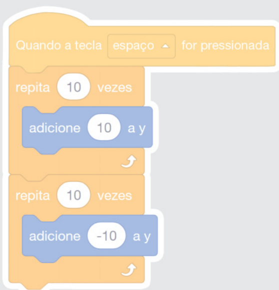


Sua posição **x-y** será atualizada na paleta de blocos.

Agora, quando você pegar o bloco **vá para** ele terá os dados da posição atual do seu ator.

ADICIONE ESTE CÓDIGO

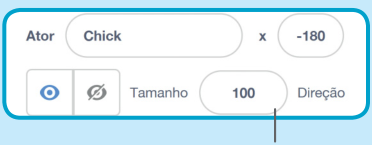


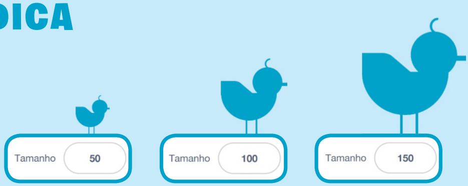




Determine a posição inicial. (Seus números podem ser diferentes).

DICA

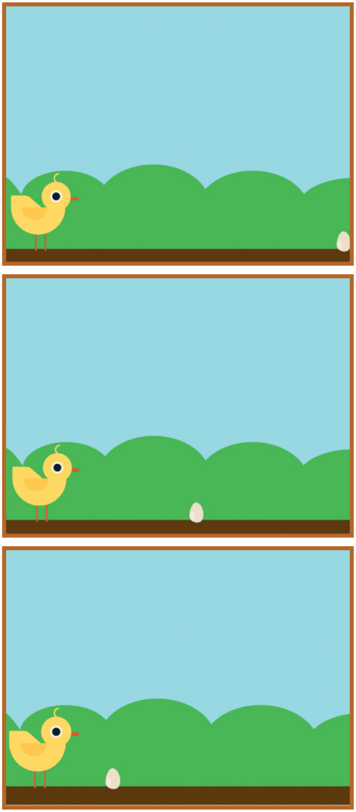




Altere o tamanho do ator inserindo um número maior ou menor.

Crie obstáculos que se movem

Faça um obstáculo se mover pelo palco.



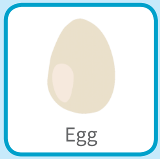
Crie obstáculos que se movem

scratch.mit.edu

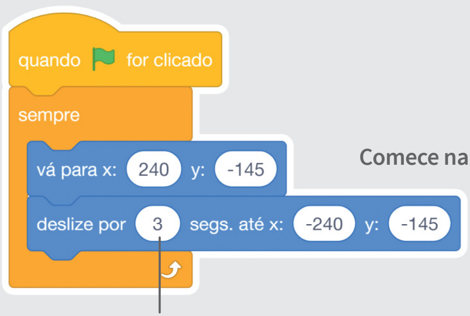
PREPARE-SE



Escolha um ator.



ADICIONE ESTE CÓDIGO



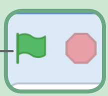
Comece na extremidade direita do palco.

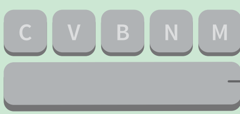
Deslize até a extremidade esquerda do palco.

Use um número menor para que o movimento seja mais rápido.

TESTE

Clique na bandeira verde para iniciar.

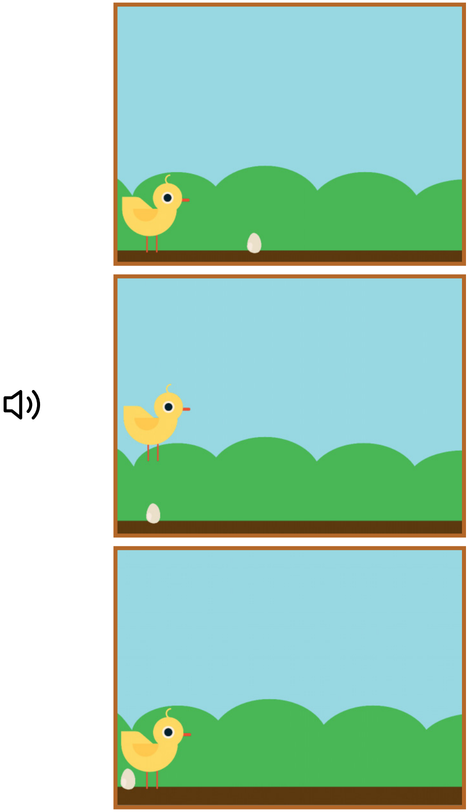




Pressione a tecla **espaço** em seu teclado.

Adicione som

Reproduza um som quando seu ator pular.



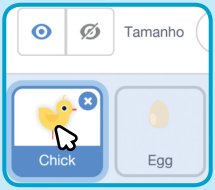
SCRATCH

Adicione som

scratch.mit.edu

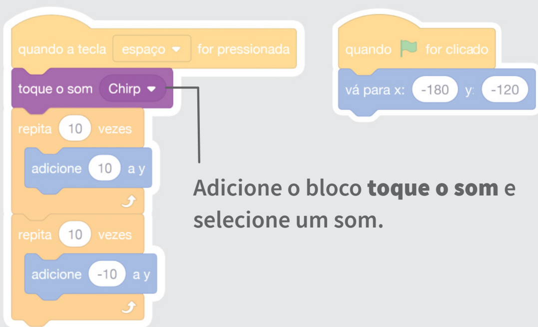
PREPARE-SE

Clique para selecionar o pintinho.



ADICIONE ESTE BLOCO

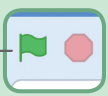


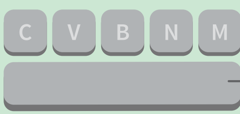


Adicione o bloco **toque o som** e selecione um som.

TESTE

Clique na bandeira verde para iniciar.

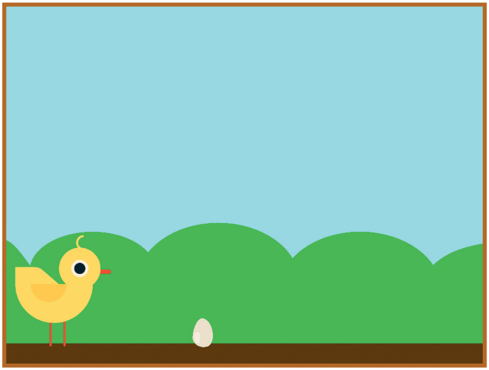


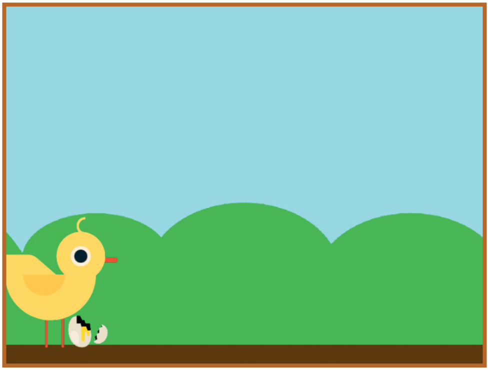


Pressione a tecla **espaço** em seu teclado.

Pare o jogo

Pare o jogo se o ator tocar no ovo.



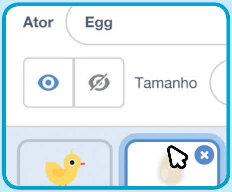


Pare o jogo

scratch.mit.edu

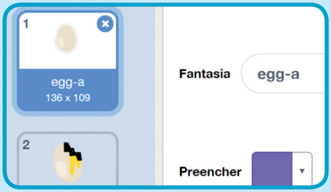
PREPARE-SE

Clique para selecionar o ovo.





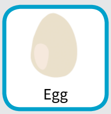
Clique na guia Fantasias para ver as fantasias de ovo.

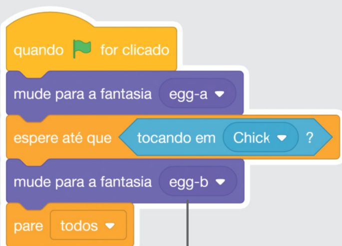


ADICIONE ESTE CÓDIGO

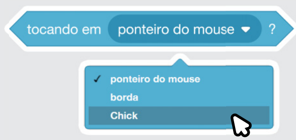


Clique na guia Código e adicione este código.





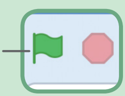
Adicione o bloco **tocando em** e escolha Chick no menu.



Escolha a outra fantasia do ovo que deve ser exibida.

TESTE

Clique na bandeira verde para iniciar.

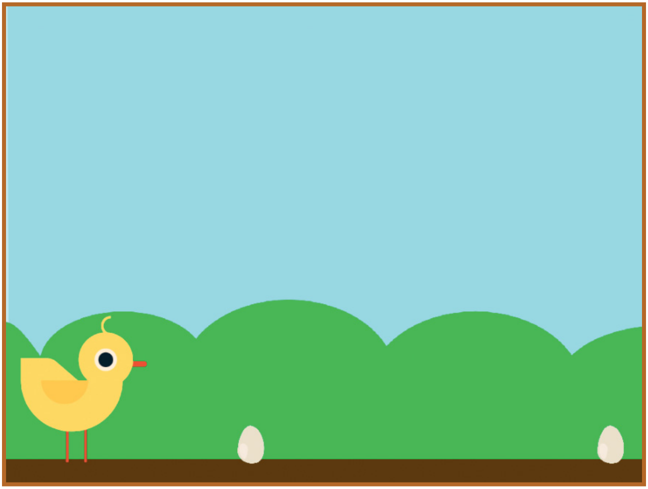




Pressione a tecla **espaço** em seu teclado.

Adicione mais obstáculos

Torne o jogo mais difícil,
colocando mais obstáculos.



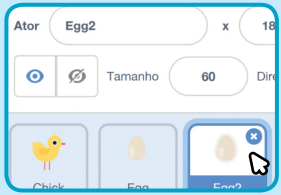
Adicione mais obstáculos

scratch.mit.edu

PREPARE-SE

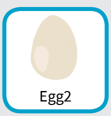


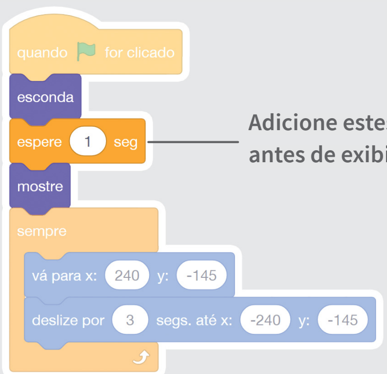
Para duplicar o ovo, clique com o botão direito do mouse (no Mac: ctrl+clique) na miniatura e escolha a opção **duplicar**.



Clique para selecionar **Egg2**.

ADICIONE ESTE CÓDIGO





Adicione estes blocos para esperar antes de exibir o segundo ovo.

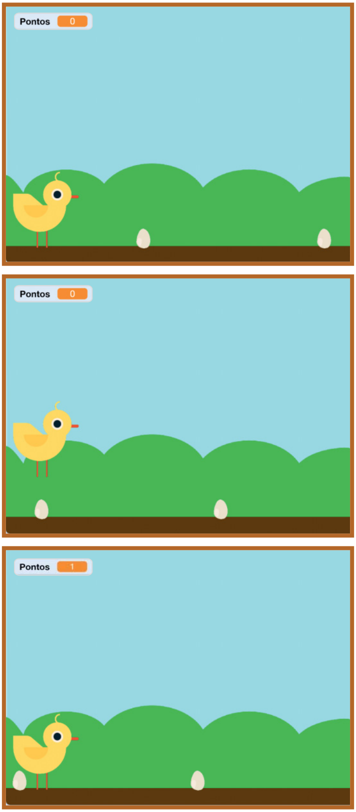
TESTE

Clique na bandeira verde para iniciar.



Marque pontos

Marque um ponto toda vez que seu ator pular um ovo.



Marque pontos

scratch.mit.edu

PREPARE-SE

Escolha **Variáveis.**

Clique no botão Criar uma variável.





Chame essa variável de **Pontos** e clique em **OK.**

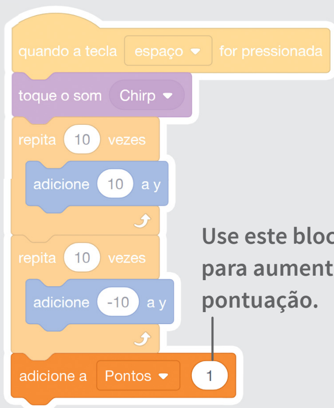
ADICIONE ESTE CÓDIGO

Clique no pintinho e adicione dois blocos ao seu código:





Adicione este bloco e escolha Pontos no menu.

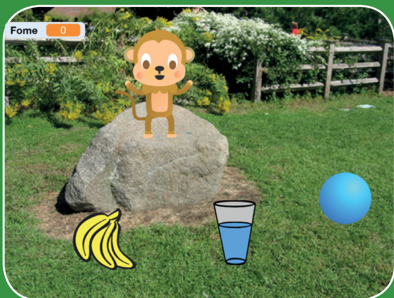


Use este bloco para aumentar a pontuação.

TESTE

Pule para desviar dos ovos e marque pontos!

Cartões
Animal de Estimação Virtual









Crie um animal de estimação virtual interativo que come, bebe e brinca.

Cartões Animal de Estimação Virtual

Use os cartões na seguinte ordem:

1. Faça seu ator se apresentar
2. Anime seu ator
3. Alimente seu ator
4. Dê algo para o ator beber
5. Faça seu ator falar
6. Faça o ator brincar
7. Crie um indicador de fome

Faça seu ator se apresentar

Escolha um animal de estimação
e faça-o dizer olá.





SCRATCH

Faça seu ator se apresentar

scratch.mit.edu

PREPARE-SE





Escolha um cenário, como o Garden Rock.





Escolha um ator para ser seu animal de estimação, como o macaco.

ADICIONE ESTE CÓDIGO

Arraste seu ator para o local desejado no palco.



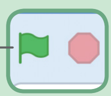


Defina sua posição. (Seus números podem ser diferentes).

Digite o que você quer que seu animal de estimação diga.

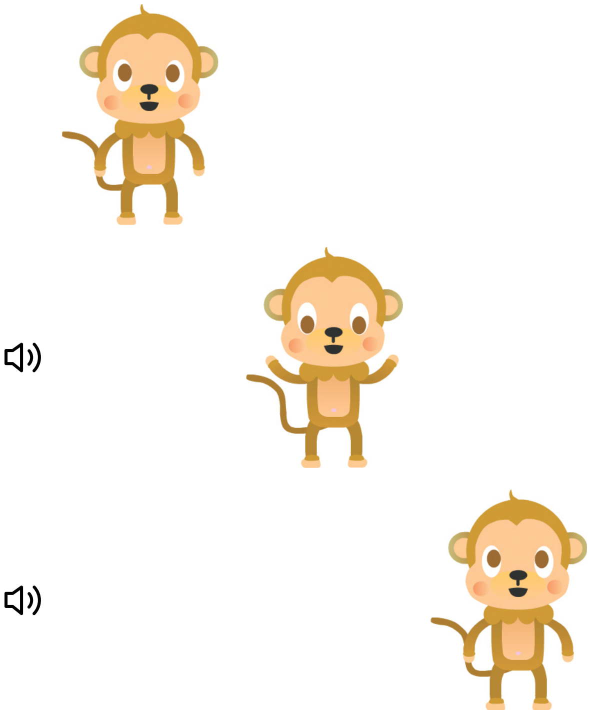
TESTE

Clique na bandeira verde para iniciar.



Anime seu ator

Dê vida ao seu animal de estimação.

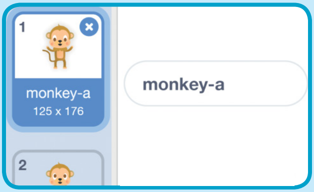


Anime seu ator

scratch.mit.edu

PREPARE-SE

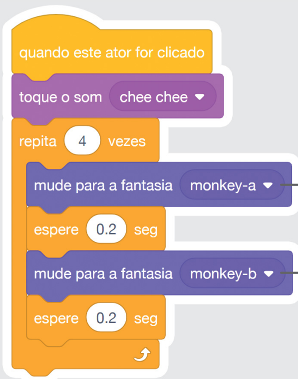
Fantasias — Clique na guia Fantasias para ver as fantasias do seu animal de estimação.



ADICIONE ESTE CÓDIGO

Código — Clique na guia Código.





Escolha uma fantasia.

Escolha uma fantasia diferente.

TESTE

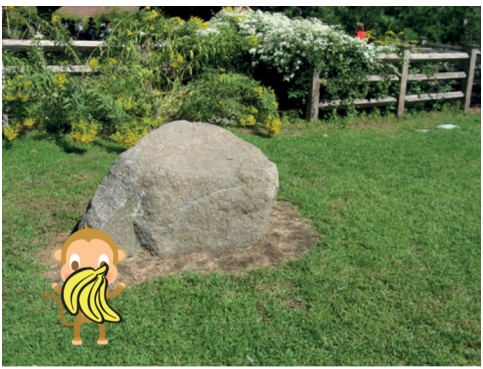
Clique no seu animal de estimação.



Alimente seu ator

Clique na comida para alimentar o seu bichinho.

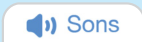




Alimente seu ator

scratch.mit.edu

PREPARE-SE



Clique na guia Sons.





Escolha um som da Biblioteca de Sons, como Chomp.





Escolha um ator para representar a comida, como as bananas.

ADICIONE ESTE CÓDIGO

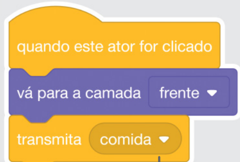


Clique na guia Código.





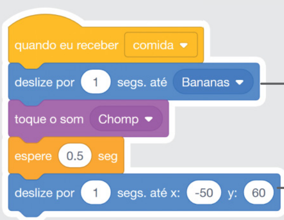
Selecione **nova mensagem** e chame-a de **comida**.



Envie a mensagem para todos.

Selecione seu animal de estimação.





Escolha **Bananas** no menu suspenso.

Deslize para a posição inicial.

TESTE

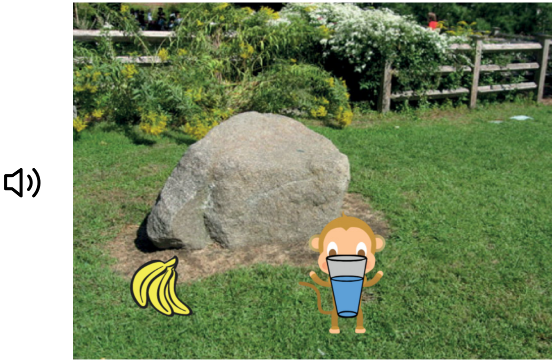
Clique na comida.



Dê algo para o ator beber

Faça seu animal de estimação beber um pouco d’água.





Dê algo para o ator beber

scratch.mit.edu

PREPARE-SE





Escolha um ator para representar a bebida, por exemplo o copo d’água.

ADICIONE ESTE CÓDIGO





Envie uma nova mensagem para todos.

Mude a fantasia para o copo vazio.

Mude a fantasia para o copo cheio.

Diga a este ator o que fazer quando receber a mensagem.





Escolha **Glass Water** no menu suspenso.

Deslize para a posição inicial.

TESTE

Clique na bebida para iniciar.



Faça seu ator falar

Deixe seu animal de estimação escolher o que dizer.







Faça seu ator falar

scratch.mit.edu

PREPARE-SE

Escolha **Variáveis.**

Clique no botão **Criar uma variável.**





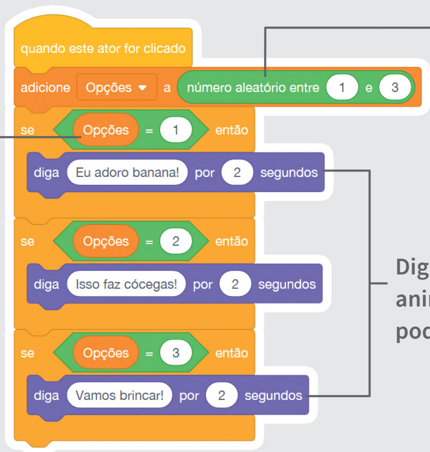
Chame essa variável de **Opções** e clique em **OK.**

ADICIONE ESTE CÓDIGO





Insira o bloco **Opções** no bloco de igualdade da categoria Operadores.



Insira o bloco de aleatoriedade.

Digite frases que seu animal de estimação pode dizer.

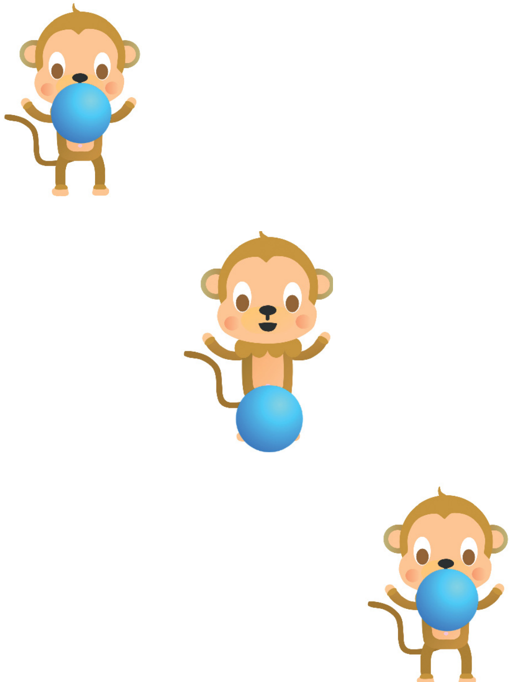
TESTE

Clique no seu ator para ver o que ele diz.



Faça o ator brincar

Faça seu bichinho brincar com a bola.



Faça o ator brincar

scratch.mit.edu

PREPARE-SE

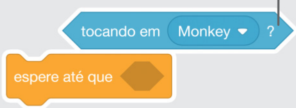




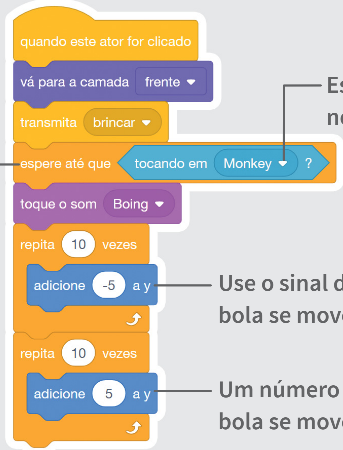
Escolha um ator, por exemplo a bola.

ADICIONE ESTE CÓDIGO





Insira o bloco **tocando em** no bloco **espere até que**.



Escolha o macaco no menu.

Use o sinal de menos para a bola se mover para baixo.

Um número positivo fará a bola se mover para cima.

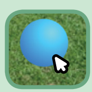




Escolha a bola no menu.

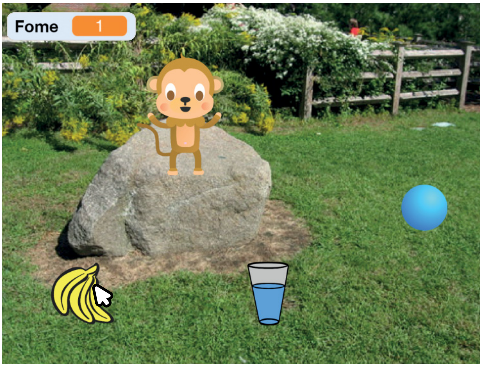
TESTE

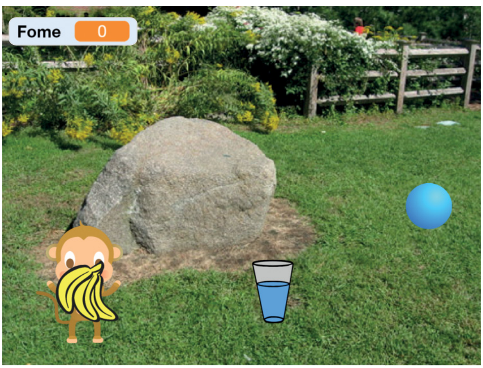
Clique na bola.



Crie um indicador de fome

Monitore a fome do seu animal de estimação.





Crie um indicador de fome

scratch.mit.edu

PREPARE-SE



Primeiro, adicione a comida usando o cartão **Alimente seu ator**. Depois, clique para selecionar seu animal de estimação.

Escolha **Variáveis.**

Clique no botão **Criar uma variável.**





Chame essa variável de **Fome** e clique em **OK.**

ADICIONE ESTE CÓDIGO



Zere o nível de fome.

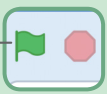
Aumente o nível de fome a cada 5 segundos.



Use o sinal de menos para deixar seu animal de estimação com menos fome quando ganhar comida.

TESTE

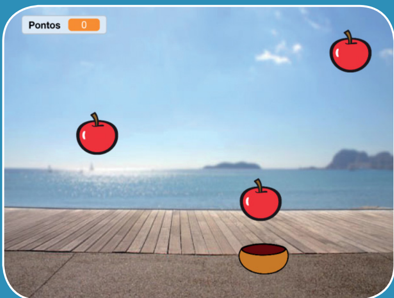
Clique na bandeira verde para iniciar.



Depois, clique na comida.

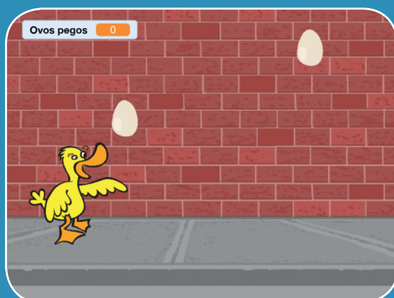


Cartões
Jogo da Coleta









Crie um jogo no qual você pega coisas que caem do céu.

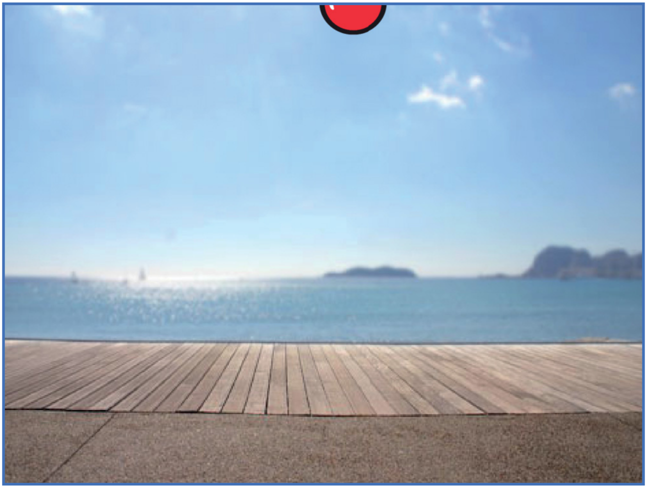
Cartões Jogo da Coleta

Use os cartões na seguinte ordem:

1. Vá para o topo
2. Caia
3. Mova o coletor
4. Colete!
5. Marque pontos
6. Ganhe pontos extras
7. Exiba uma mensagem de vitória

Vá para o topo

Comece em um ponto aleatório
na parte superior do palco.



Vá para o topo

scratch.mit.edu

PREPARE-SE

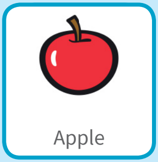


Escolha um cenário, como o Boardwalk.



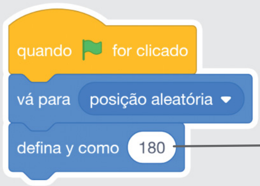


Escolha um ator, por exemplo a maçã.



ADICIONE ESTE CÓDIGO

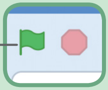




Digite **180** para ir para a parte superior do palco.

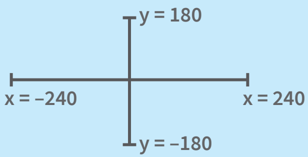
TESTE

Clique na bandeira verde para iniciar.



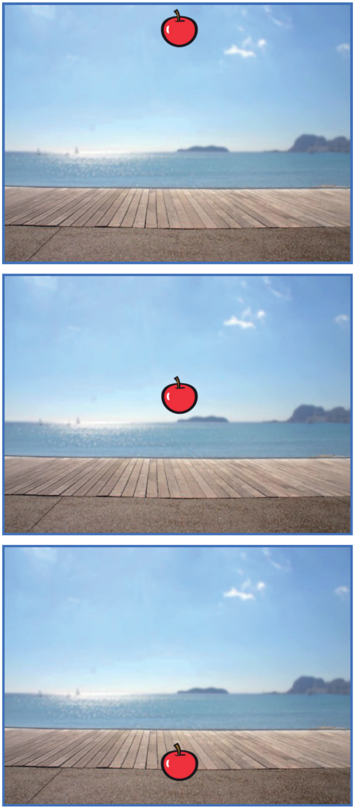
DICA

y é a posição no palco de cima para baixo.



Caia

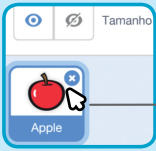
Faça seu ator cair.



Caia

scratch.mit.edu

PREPARE-SE



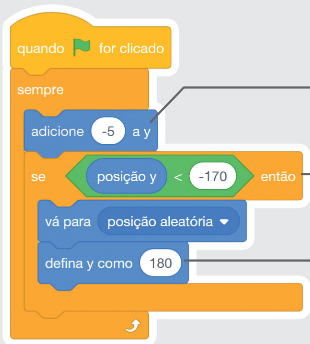
Clique para selecionar a maçã.

ADICIONE ESTE CÓDIGO





Insira o bloco **posição y** neste bloco de Operador verde.



Use o sinal de menos para o ator se mover para baixo.

Verifique se está próximo da parte inferior do palco.

Volte para o topo do palco.

TESTE

Clique na bandeira verde para iniciar.



Clique no sinal de pare para parar.

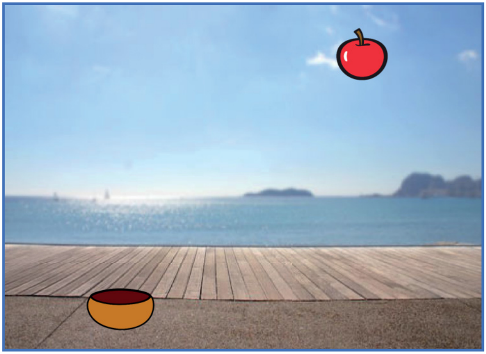
DICA

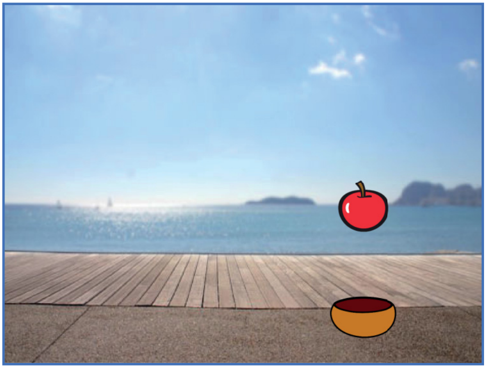
Use 

para mover para cima ou para baixo.

Mova o coletor

Pressione as setas do teclado para mover o coletor para a direita e para a esquerda.



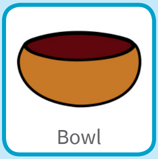


Mova o coletor

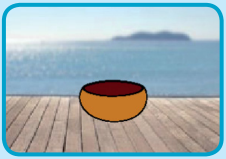
scratch.mit.edu

PREPARE-SE



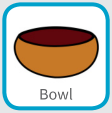


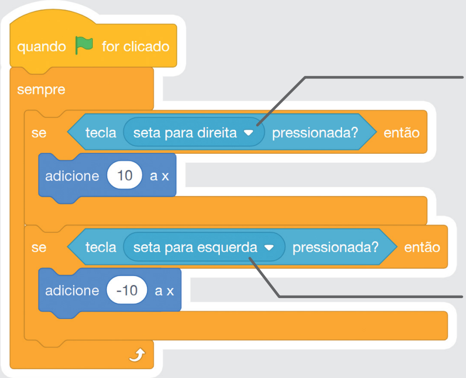
Escolha um ator para ser o coletor, como uma tigela.



Arraste o coletor para a parte inferior do palco.

ADICIONE ESTE CÓDIGO



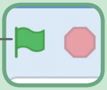


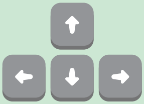
Escolha **seta para direita** no menu.

Escolha **seta para esquerda** no menu.

TESTE

Clique na bandeira verde para iniciar.

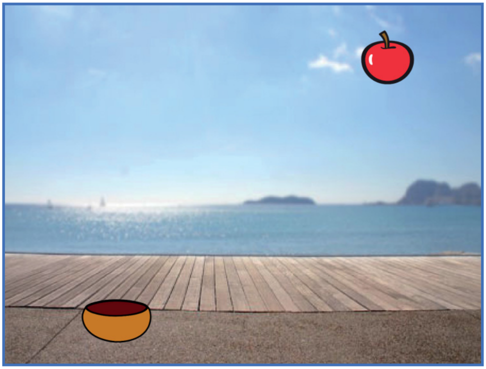


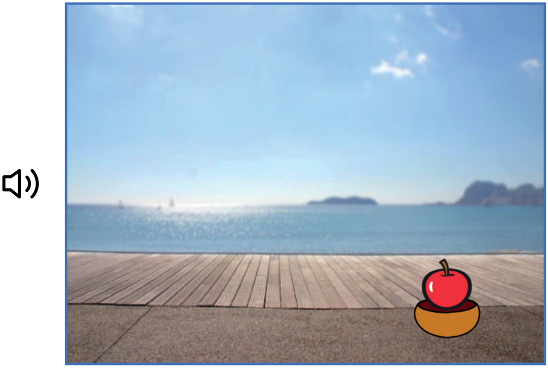


Pressione as setas do teclado para mover seu coletor.

Colete!

Colete o ator que está caindo.



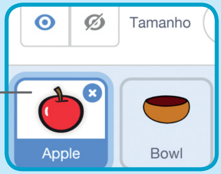


Colete!

scratch.mit.edu

PREPARE-SE

Clique para selecionar a maçã.



ADICIONE ESTE CÓDIGO





Escolha a tigela no menu.

Escolha um som.

DICA



Se você quiser adicionar um som diferente, clique na guia Sons.



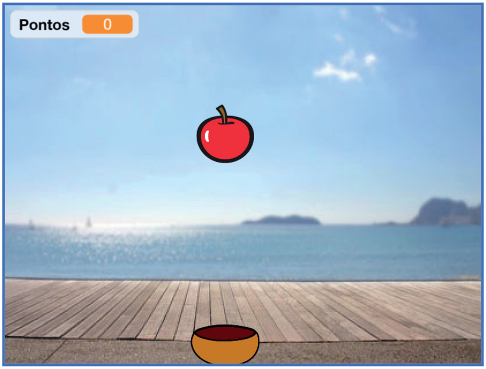
Em seguida, escolha um som na Biblioteca de Sons.

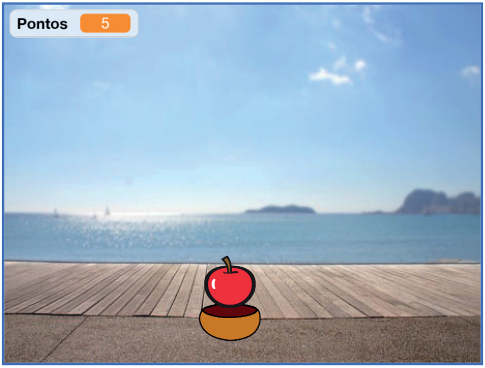


Clique na guia Código quando quiser adicionar mais blocos.

Marque pontos

Marque um ponto toda vez
que coletar um objeto.





Marque pontos

scratch.mit.edu

PREPARE-SE

Escolha **Variáveis.**

Clique no botão **Criar uma variável.**





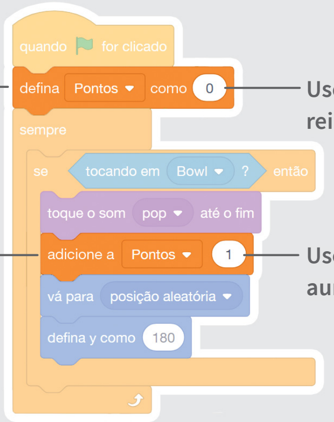
Chame essa variável de **Pontos** e clique em **OK.**

ADICIONE ESTES BLOCOS

Adicione dois novos blocos em seu código:



Escolha Pontos no menu suspenso.



Use este bloco para reiniciar a pontuação.

Use este bloco para aumentar a pontuação.

TESTE

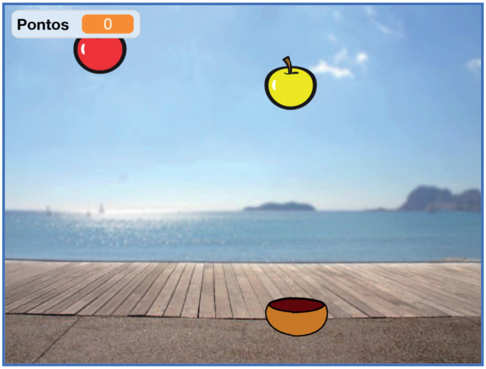
Clique na bandeira verde para iniciar.

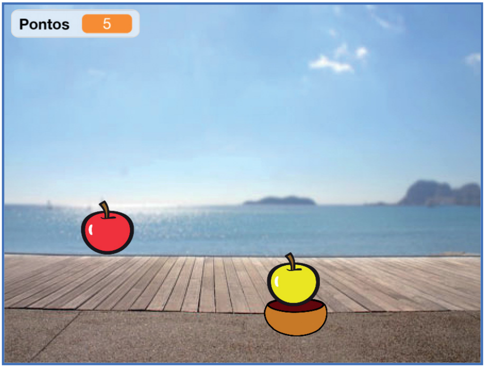


Depois, colete maçãs para ganhar pontos!

Ganhe pontos extras

Ganhe pontos extras quando coletar um objeto especial.





Ganhe pontos extras

scratch.mit.edu

PREPARE-SE

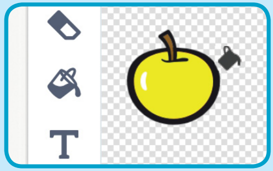
Para duplicar seu ator, clique com o botão direito do mouse (no Mac: ctrl+clique).



Escolha a opção **Duplicar**.

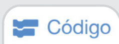


Clique na guia Fantasias.



Você pode usar as ferramentas de desenho para modificar o visual do seu ator.

ADICIONE ESTE CÓDIGO



Clique na guia Código.





Digite a pontuação obtida com a coleta do ator extra.

TESTE

Colete os atores extras para aumentar sua pontuação!

Exiba uma mensagem de vitória

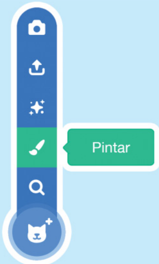
Exiba uma mensagem quando atingir a pontuação necessária para vencer.



Exiba uma mensagem de vitória

scratch.mit.edu

PREPARE-SE



Clique no pincel para desenhar um novo ator.

Use a ferramenta **Texto** para escrever uma mensagem, como “Você venceu!”



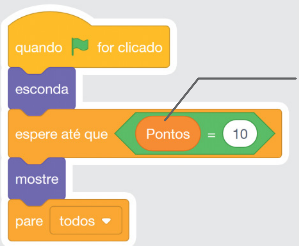
Você pode alterar a cor, o tamanho e o estilo da fonte.

ADICIONE ESTE CÓDIGO



Clique na guia Código.





Insira o bloco **Pontos** da categoria Variáveis.

TESTE

Clique na bandeira verde para iniciar.

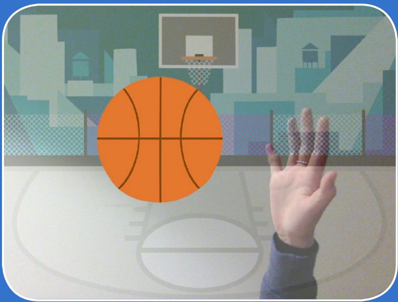


Jogue até atingir a pontuação necessária para vencer!

Cartões Detecção de Vídeo









Interaja com seus projetos usando a Detecção de Vídeo.

Cartões
Detecção de Vídeo

Use estes cartões na ordem que preferir:

- **Faça carinho no gato**
- **Anime um ator**
- **Estoure um balão**
- **Toque a bateria**
- **Desvie do ator**
- **Jogue bola**
- **Viva uma aventura**

Faça carinho no gato

Faça o gato miar quando você tocar nele.



Faça carinho no gato

scratch.mit.edu

PREPARE-SE



Clique em **Adicionar uma Extensão** (no canto inferior esquerdo da tela)



Escolha **Detecção de Vídeo** para adicionar os blocos de vídeo.

ADICIONE ESTE CÓDIGO





Este bloco detecta o movimento sobre um ator e aciona o comando.

Você pode usar valores entre 1 e 100 para alterar a sensibilidade.

Se usar 1, com pouco movimento o ator responderá. Se usar 100, terá que fazer muito movimento.

TESTE

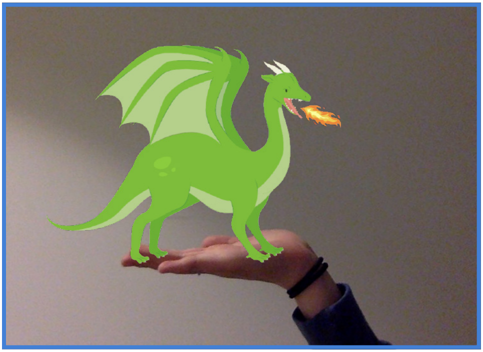
Mova sua mão para fazer carinho no gato.



Anime um ator

Faça movimentos para dar vida a um ator.





SCRATCH

Anime um ator

scratch.mit.edu

PREPARE-SE



Clique em **Adicionar uma Extensão**, e depois clique em **Detecção de Vídeo**.





Escolha um ator para animar.



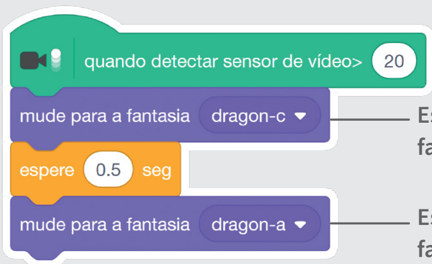
Escolha um ator que tenha mais de uma fantasia.



Navegue pela Biblioteca de Atores para ver as diferentes fantasias dos atores

ADICIONE ESTE CÓDIGO





Escolha uma fantasia.

Escolha uma fantasia diferente.

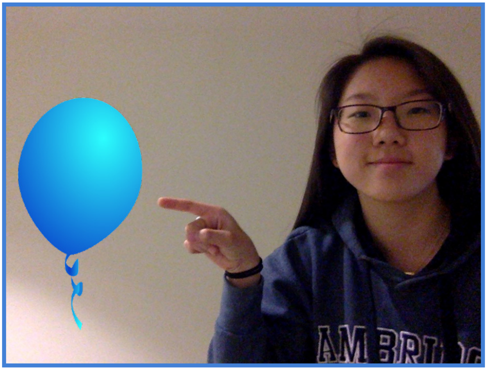
TESTE

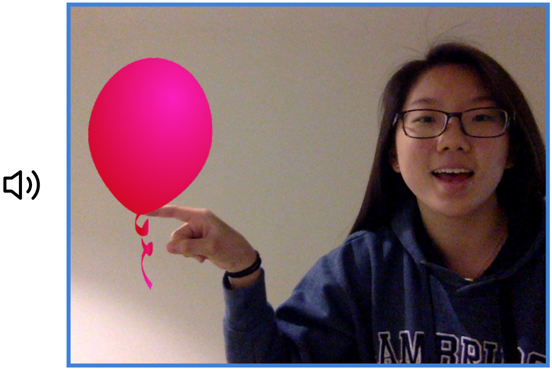
Mova-se para animar o dragão.



Estoure um balão

Use seu dedo para estourar um balão.





Estoure um balão

scratch.mit.edu



PREPARE-SE





Clique em **Adicionar uma Extensão**, e depois clique em **Detecção de Vídeo**.

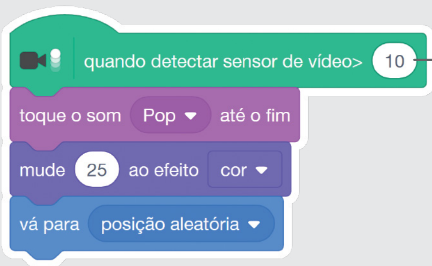




Escolha um ator, por exemplo o Balloon1.

ADICIONE ESTE CÓDIGO





Use um número maior para torná-lo mais difícil de estourar.

TESTE

Use seu dedo para estourar o balão.



Toque a bateria

Interaja com atores que reproduzem sons.





Toque a bateria

scratch.mit.edu



PREPARE-SE





Clique em **Adicionar uma Extensão**, e depois clique em **Detecção de Vídeo**.







Escolha dois atores, como Drum e Drum-cymbal.

ADICIONE ESTE CÓDIGO

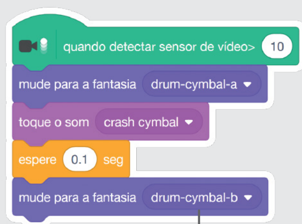
Clique em cada um dos atores para selecioná-los, e depois use estes códigos.





Use o sinal de menos para diminuir o tamanho





Escolha uma fantasia diferente.

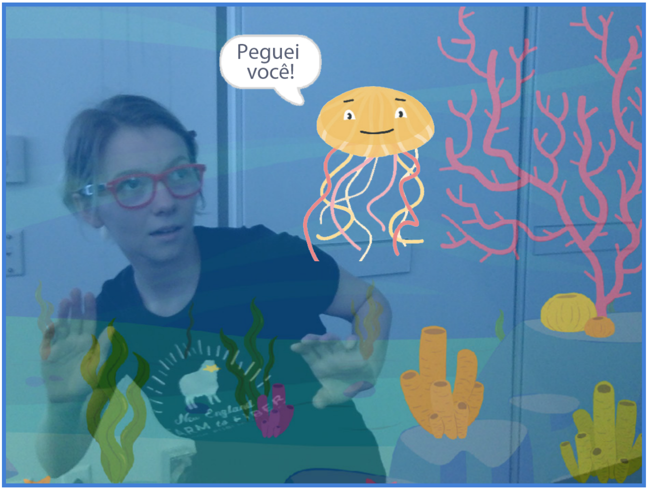
TESTE

Use suas mãos para tocar a bateria!



Desvie do ator

Faça movimentos para escapar do ator.



Desvie do ator

scratch.mit.edu



PREPARE-SE





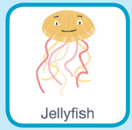
Clique em **Adicionar uma Extensão**, e depois clique em **Detecção de Vídeo**.





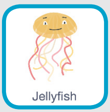
Escolha um cenário, como o oceano.

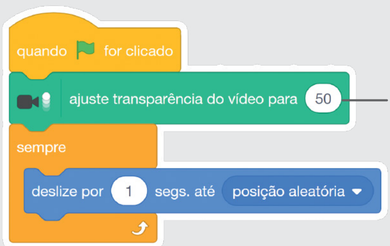




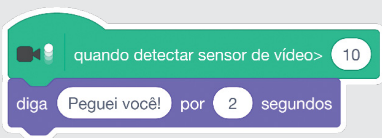
Escolha um ator, por exemplo a água-viva.

ADICIONE ESTE CÓDIGO





Insira um número entre 0 e 100. (0 para mostrar o vídeo, 100 para tornar o vídeo transparente).



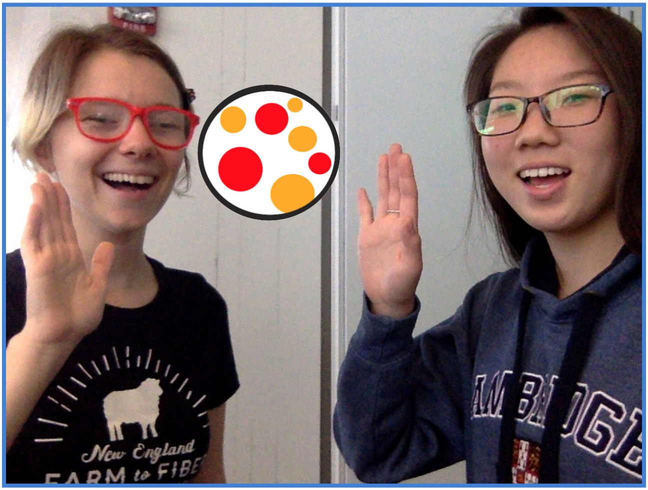
TESTE

Mova-se para escapar da água-viva.



Jogue bola

Use o seu corpo para fazer um ator se mover pela tela.



Jogue bola

scratch.mit.edu

PREPARE-SE



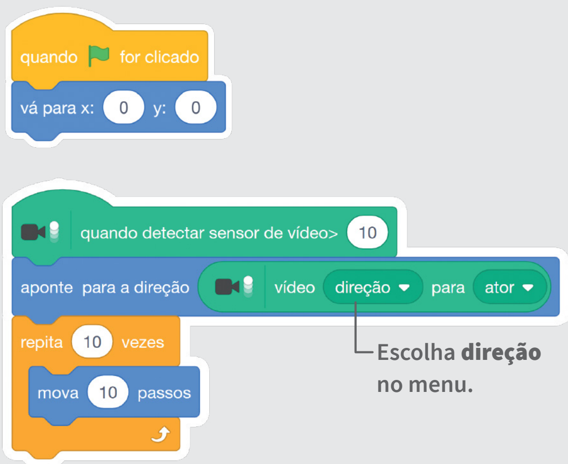
Clique em **Adicionar uma Extensão**, e depois clique em **Detecção de Vídeo.**



Escolha um ator, por exemplo Beachball.

ADICIONE ESTE CÓDIGO





TESTE

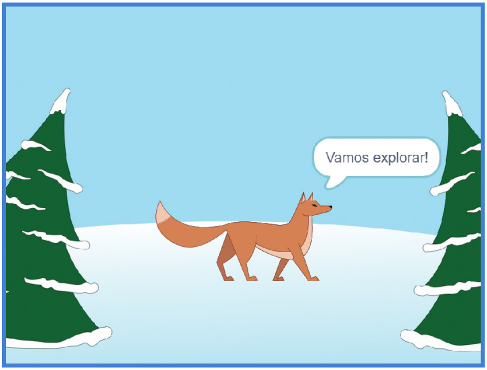


Use suas mãos para empurrar a bola pela tela.
Experimente fazer isso com um amigo.

Viva uma aventura

Interaja com uma história movendo suas mãos.





Viva uma aventura

scratch.mit.edu



PREPARE-SE



Clique em **Adicionar uma Extensão.**



Escolha **Detecção de Vídeo.**

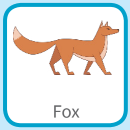


Escolha um cenário.



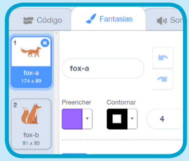


Escolha um ator.

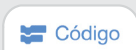




Clique na guia **Fantasias** para ver as outras fantasias do seu ator.



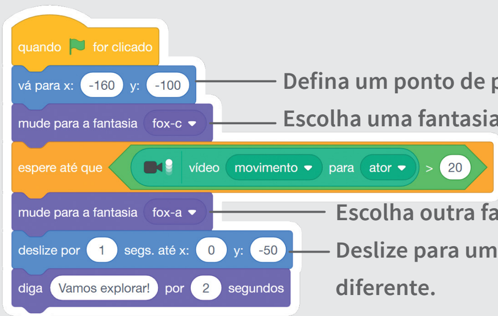
ADICIONE ESTE CÓDIGO



Clique na guia Código.



Insira o bloco **vídeo movimento para ator** no bloco **maior que** da categoria Operadores.



Defina um ponto de partida.

Escolha uma fantasia.

Escolha outra fantasia.

Deslize para um ponto diferente.

TESTE

Clique na bandeira verde. Em seguida, acene para acordar a raposa.